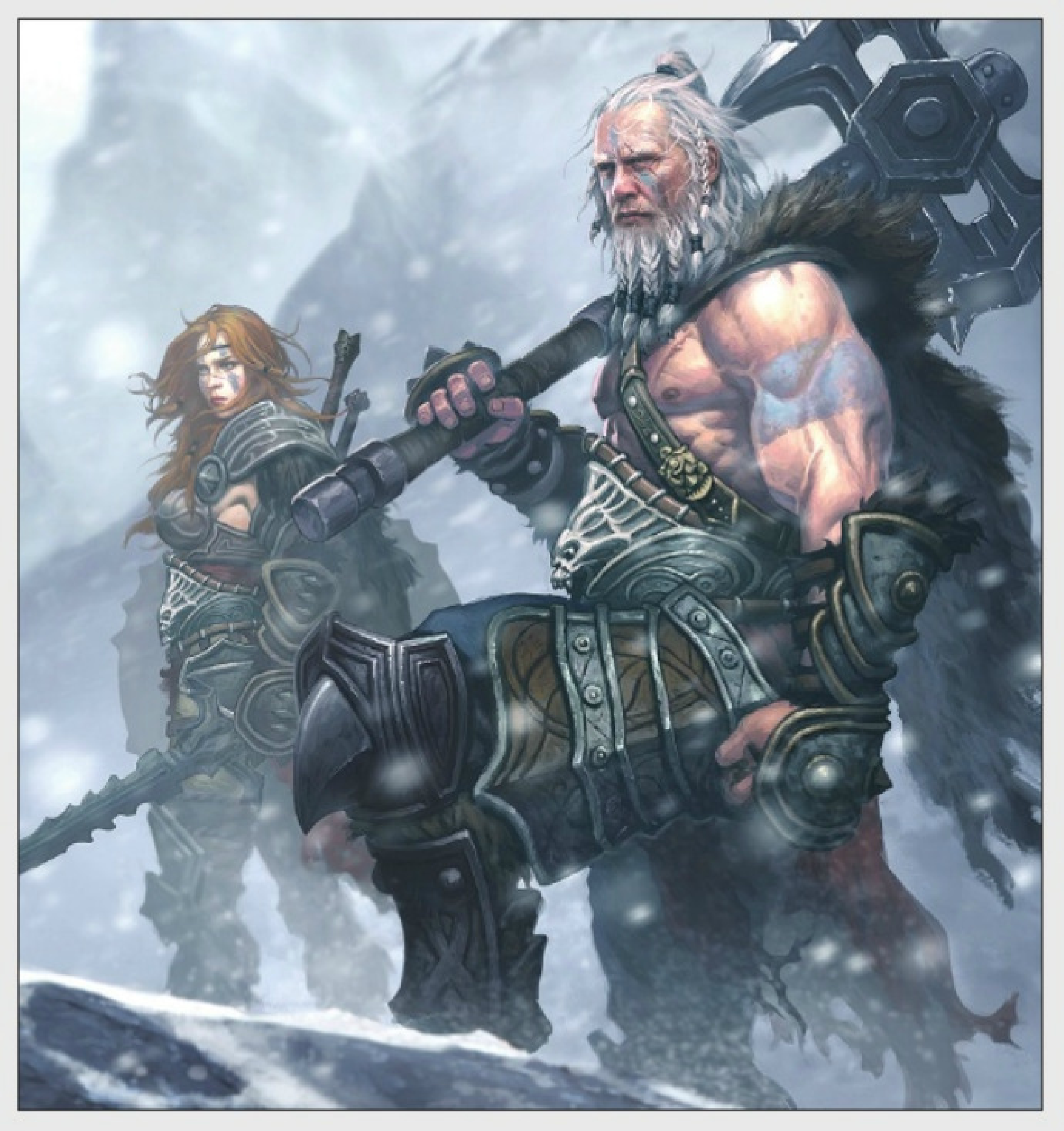

上古卷轴Online
3个行省，3个阵营的世界之战
变通的求生路
行尸走肉游戏版
07月中
本期零售价
￥10
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第409期
大众软件®
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。
电 脑 应 用 娱 乐 第 一 选 择
暗黑破坏神
DIABLO
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
主题月：舌尖上的“暗黑3”
“暗黑3”评论＋怀旧＋背景＋ARPG的未来之路
在线争锋：上古卷轴Online/胜利十一人Online/NBA 2K Online/游戏解说：另一种呈现
前线地带：生化危机6/边境之地2/南方公园游戏版
深度游戏：细胞分裂——黑名单/死亡空间3
评游析道：变通的求生之路/战争游戏——欧洲扩张/刺客信条——回忆/珍藏馆：全方位战士
TOPTEN：“暗黑3”炼狱十大精英
本期重磅前瞻
终极刺客——宽恕



精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合游戏
9hgame.com


桃花奇缘
搜索
玩出我的范儿
当红娱乐小天王
朱梓骁
武林外传
桃花奇缘
wulin2.wanmei.com
7月12日寻梦公测
创新3D喜剧网游 魔侠跨界结合 全球八国运营
云职业千机变幻 一键组队寻侠友 海陆空随机战斗
扫描二维码:
立即领取1688元明星礼包
美世界
FECT WORLD
www.wanmei.com





P12

专题企划

暗黑破坏神III

别脑补什么“如果这款游戏不是暴雪出品或不是挂了‘暗黑’的名头，它就会直接大暴死”之类的想法了，现实没有如果。作为一款以爽快手感、收集装备、搭配技能为主的ARPG，作为D2的续作，D3完成了自己的使命。请把它当成一款纯粹的游戏吧，享受它，It’s just a game。

BATTLE ONLINE P76

在线争锋

上古卷轴Online

庞大的地图、熟悉的种族、海量的任务、高自由度的闲逛、1000年的战争……同那种想掀翻《魔兽世界》自己坐第一把交椅的野心之作不同，《上古卷轴Online》更多地是想用单机版那种独特的感受去影响网游，也许不能成为最卖座的网游，但是至少要在网游历史上刻下自己的名号。

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界





P92

前线地带

终极刺客——宽恕

代号47已经隐匿很久了。自从上次在《血钱》（Blood Money）里露出峥嵘，刺客们的圈子已经变得不同了。“神偷”隐姓埋名，Sam Fisher喜欢快节奏突进，还有Altair、Ezio，更是不甘心藏于黑夜。是的，潮流变了，对光头刺客来说也是……

REVIEWS



评游析道

变通的求生之路

《行尸走肉》游戏版没有放过那些AVG玩家喜欢的元素，甚至有许多重要的渲染——游戏开头主角与狱警的闲聊、作为一个囚犯的深夜忏悔，等等，故事元素贯穿始终，并且带有一些需要你去选择的重要分支。当你打通游戏，联系到漫画和剧集，会有很多东西值得你去回味。





“38 Studios只是罗德岛州长的政治玩具。”

——《阿玛拉王国——惩罚》的开发商38 Studios及下属子公司Big Huge Games已经玩完，而一名不愿透露姓名的前雇员则披露，现任罗德岛州州长Lincoln Chafee在困难时刻落井下石，不断向外界放出不利消息，是工作室最终失去财政支持的重要原因之一。

“苹果目前还不打算介入主机大战。”

——苹果CEO蒂姆·库克在D10峰会上称，公司并无任何介入更接近传统游戏产业的主机大战的意图，尽管以iOS为代表的移动平台游戏早已生根发芽打下自己的一片天地，但他们更愿意以独立的姿态面对游戏产业的革新与未来。



“不要指望什么照片级效果了。”

——《上古卷轴Online》美术总监Jared Carr称，本世代网游在技术层面上的局限使得他们不可能在图形上与自己的老大哥《天际》竞争，为了保证网游所必需的大规模同屏在线战斗，不论是多边形数量还是材质品质都只能有所欠奉，因此他们将在画面的风格化上多加努力。



“作品越容易获取，销量就会越好。”

——SCEE新任发行渠道负责人Robert Walker在与MCV的谈话中提到，消费者对于数字发行作品的需求极大地帮助了主机作品的数字销量，这也使得索尼开始尽量使自己的作品获取起来更加方便，因为消费者有权利决定自己在何时以何种方式获得自己想要的商品与服务。



“本世代主机仍然有机会和希望。”

——Take Two CEO Strauss Zelnick称，他们对于今年E3上下一代主机的缺席并不感到忧虑，本代主机在作品足够优秀的前提下仍有潜力可挖，而对像Take Two这样的一线厂商来说，这并不是什么问题，只是需要在新主机时代到来时抓住宝贵的机遇。

“E3是否仍然重要？是的！”

——在这样一个社交游戏和移动游戏盛行的年代，E3这种核心向游戏的盛会是否仍然重要？主办方ESA的高级副总裁Rich Taylor认为，移动与社交游戏巨头Zynga和GREE的参展恰恰证明了E3如今仍然极为重要，毕竟E3是属于所有类型游戏玩家的节日。



“我们要成为社交游戏界的Xbox Live。”

——如今财大气粗的Zynga的下一个目标是成为社交游戏中的旗舰平台，CEO Mark Pincus称，Zynga正在为建立一个类似Xbox Live的综合游戏网络平台而努力，诸如通用API的开发、更优秀的产品推广机制都已经被提上日程甚至进入早期开发阶段。

“Wii的高清机能缺失的确是一种掣肘。”

——如今在Mistwalker开发《最后的故事》的坂口博信承认，Wii主机的孱弱机能让本作的开发受到了很大的限制，尽管游戏本身是为Wii量身打造的，但很多优秀的理念却不得不因为硬件机能的孱弱被束之高阁，他们已经尽力在Wii上呈现力所能及的最优秀的画面。





“变本加厉，贪得无厌。”

——著名业界分析师Michael Pachter在评论CAPCOM的“盘上DLC”事件时明确表态称，这种行为就是“贪得无厌”，而DLC对游戏销售的迅猛推进使得厂商正在不断地通过DLC压榨游戏的剩余价值，这在以前是不可想象的。

“我更想看他玩Kinect版切水果。”

——英国首相大卫·卡梅隆其实是一名狂热的《水果忍者》爱好者，他的iPad除了用来处理繁忙的公务之外，剩下的时间都花在了无尽的切水果事业上，并且卡梅隆还是《愤怒的小鸟》的忠实拥趸，早在2010年就已经是付费玩家了。



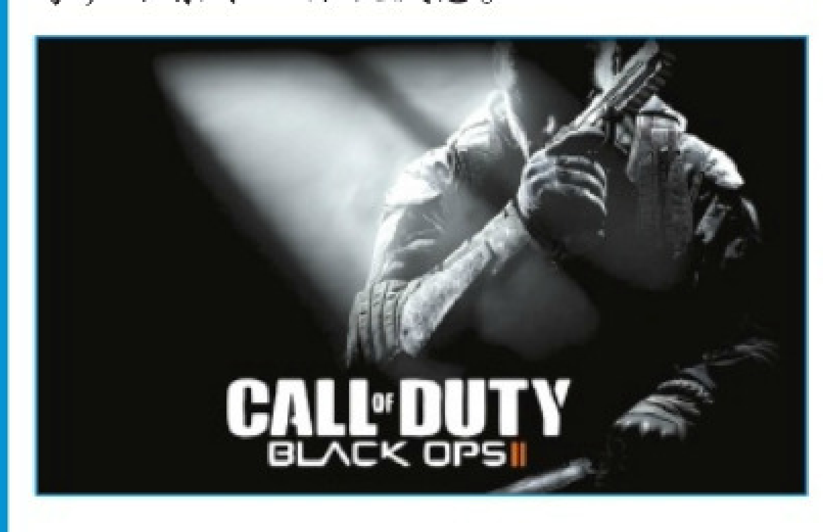


“要懂得对功臣感恩。”

——THQ新任董事长Jason Rubin上任伊始便对自家原本备受好评但内容颇受争议的《黑街圣徒》指指点点，认为本作的内容和情节太过于成人化，这对本系列未来的发展不利。但已经离开THQ的Danny Bilson和他的“黑街圣徒”系列对已经风雨飘摇的THQ核心游戏事业的巨大贡献是不可否认的。

“还是先换个引擎吧。”

——Treyarch主管Mark Lamia称，他们在《黑色行动》收尾时便已下定决心要在《黑色行动Ⅱ》上大干一场，要将在前作中未竟的诸多想法付诸实践，所以他们才在《黑色行动Ⅱ》中引入了包括未来设定和开放剧情在内的诸多全新元素，但唯独就是不肯换用了7年的引擎，不禁令人怀疑诚意。



“RTS已经老去，真的。”

——《英雄连2》制作人Greg Wilson认为，尽管正在被MOBA等新兴游戏类型挤占市场，即时战略游戏仍然有重回主流的机会，契机正是平板与触摸屏游戏的崛起，但在此之前，这一古老的游戏类型要先跨过操控界面的鸿沟，然后才能考虑如何让玩家接受复杂的游戏机制等等问题，但后者在枪车球大行其道的今天，恐怕也是极具挑战的，毕竟大家真的没有那么多时间来研究繁杂的数字和UI。

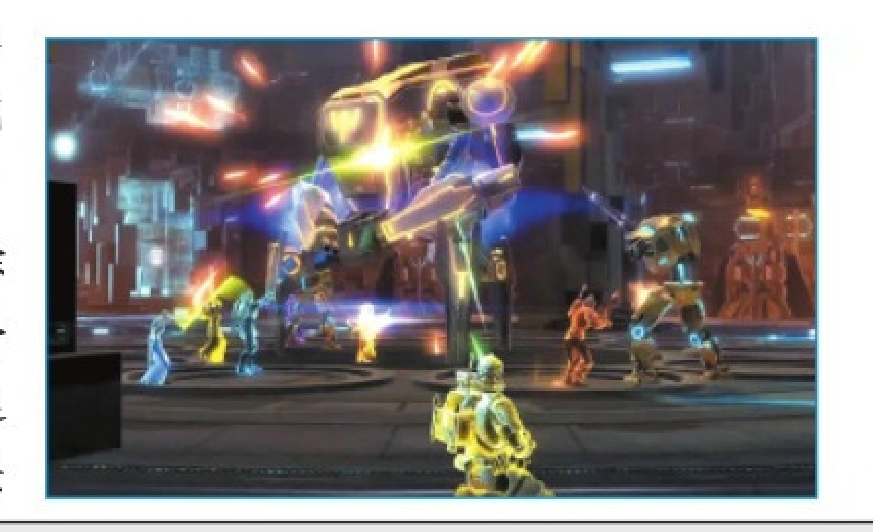


“求你了阀门社，数到3吧。”

——6年前的2006年5月24日，Valve确认《半衰期2——第一章》压盘，《第二章》年内发布，而《第三章》在计划中。但残酷的事实是，不但《第二章》延期了一年，《第三章》更是毫无踪迹，而Valve至今所有的作品系列全部停留在2，不论是《半衰期》《传送门》还是《军团要塞》都毫无“数到3”的意思，不知道玩家何时才能看到戈登·弗里曼博士的归来。

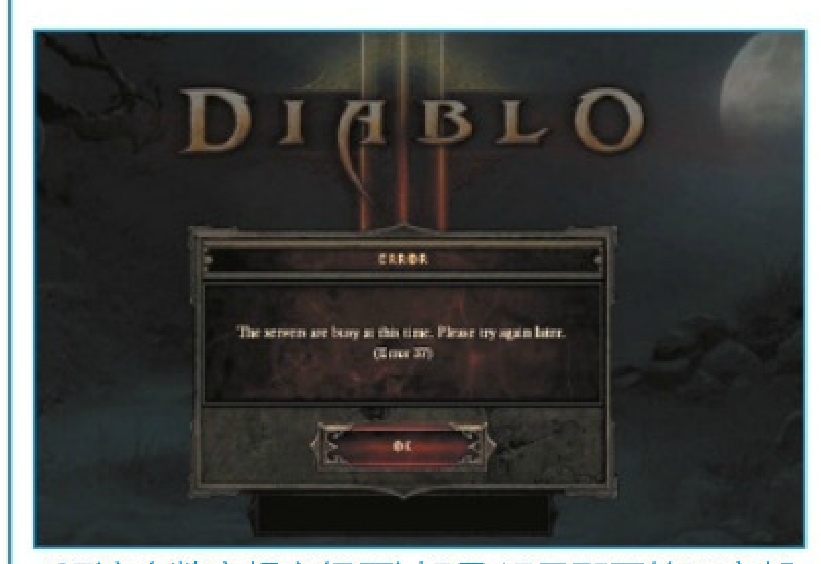
“每个‘《魔兽世界》杀手’的必然命运？”

——BioWare官方论坛有玩家列出数据统计称，《星球大战——旧共和国》的某些低服务器在线人数已经下滑到了可怜的数百，总平均在线人数仅为十余万，对于一款拥有多达214组服务器的巨型网游来说，这一数字实在是难以接受，也难怪负责本作开发的BioWare奥斯汀工作室裁员了，看来这“《魔兽世界》杀手”还真的是不好当啊，不知道它是否会重复上一个“杀手”《战锤40K Online》的命运。



暴雪做对了什么，又做错了什么？
天使与恶魔：《暗黑破坏神Ⅲ》的战网

Tom Bramwell & Oli Welsh, Eurogamer.net 2012.5.17



37这个数字想必经历过5月15日那天的玩家都记忆犹新吧



GoG已经证明了DRM并非不可或缺



服务器一卡，你死了，一切都结束了

《暗黑破坏神Ⅲ》是个在线游戏。管你承不承认，这是个事实。你需要保持在线，虽然前两作“暗黑破坏神”可以离线运行，而很多（或者说大多数？）玩家都是独自游戏的。围绕着这一决定的种种争论早已满城风雨，而游戏发售那一周爆满的服务器带给玩家的困扰自不必提。

虽然暴雪的初衷——对抗盗版，并且保护将来的现金拍卖行的市场——可以接受，但如下文所述，这个决定显然有着无法弥补的裂痕。那么，玩家从“持续在线”中得到了什么呢？

值得庆幸的是，这意味着可能是史上最优秀和最稳定的在线游戏服务，拥有极为出色的系统功能和易用性，假如服务器喘过气来一切正常，暴雪的战网有潜力成为在线游戏平台的全新黄金标准。而如果你是个老玩家，你一定还记得当年的联机游戏有多么复杂，以及战网1.0喧闹的聊天和让人不知道该进哪个的冗长游戏列表。这一切在《暗黑破坏神Ⅲ》中都不存在。与好友一同游戏从未如此轻松愉快，随着好友或者陌生人的来来去去，游戏的难度会毫无延迟的进行动态调整，提供最适合队伍规模的挑战。

而“暗黑”系列中的另一重要联机元素——交易也因为拍卖行（和随后加入的现金拍卖行）的存在而变得极为便利。

硬币的另一面……

但就算是那些花大钱装了最快速的光纤的土豪们也和用ADSL的庶民一样要面对运营商的不靠谱。就像看球时有线电视冒雪花点一样，独自玩“暗黑3”时遭遇断线是件超级让人着急的事。

问题就在于：这世上没有绝对靠谱的网络。

暴雪要求时刻在线的折衷点——或者说理由不外乎这么几条：

1. 《暗黑破坏神Ⅲ》需要网络化才能还原其全貌。这多简单，数据存本地然后上传不就好了。

2. 现金拍卖行可是用的真金白银，离线游戏到处都是作弊的。

嗯，这个就有点难办了。但是！办法还是有的！不要现金拍卖不就好了？可惜不行。暴雪加入现金拍卖行不外乎是因为他们那固执到极点的“追求”品质的理念。那拖了10年的开发周期和烧掉的美刀怎么办？让游戏自己生钱呗。但是……这不还是牺牲了品质？只不过方式方法不同罢了。

3. 游戏会被盗版上无数次的。

这个或许是真的。但CD Projekt和GoG已经告诉我们了，DRM还有另一条路可走。他们的执行制作人John Mamais对我们这样说：“虽然《猎魔人2》的确被盗版党刷了个底朝天，但你去看看4chan（北美著名灌水论坛——译注），盗版下我们游戏的人都被喷了个半死。”

消费者有权感到自己真正想买某个产品。我们正面临着这样一个未来：我们其实不是真的想买什么，而是因为我们别无选择。我们不应该逆来顺受，苦中作乐，我们要做的是发出自己的声音：我们不想看到这样的未来。

我以前说过，这种情况最好的回答是“用钱包投票”。口口声声说着“我们聆听玩家意见”的发行商其实只是在数钱，然后用数字判断他们的所作所为是否捞回了本。当然我并不认为先掏钱买《暗黑破坏神Ⅲ》再立场鲜明的反对持续在线就是虚伪之举：我们有权利在知晓产品缺陷的情况下掏钱，然后发出不满的牢骚。

更严肃一点的说，从8位16位游戏机的黄金时代成长起来，经历了PC游戏的黄金时期的我们这群核心玩家，仍然是掌控这个星球上造价最为昂贵的游戏产品生死命脉的主力军。我们有责任督促制作它们的这群人保持自己的高标准，这是为了我们的下一代。

毕竟，虽然未来的玩家们或许会拥有更快更稳定的互联网连接，但那个时候或许仍然没有一个理由，说服我们在一个离线时仍然可以正常运作的游戏中保持在线。




DISPATCHES PERSPECTIVE

LEIGH ALEXANDER

Level Head

Adventure games are due a revival soon, but what lessons can we learn from their growing pains?



冒险游戏神作《东方快车谋杀案》

新机遇，新挑战，新旅程
冒险游戏的新春天

EDGE July 2012, Leigh Alexander

编者按：冒险游戏这个古老的游戏类型在从主流视线中淡出之后，如今和策略游戏一样又有卷土重来之势，利用公众集资（Kickstarter），大量的经典名作正在复活。

或许我对最近的3A级大作市场开始审美疲劳了，因为每年一度的E3的喧嚣实在是很容易预测。不知道为什么，我最近沉浸在上古时代老游戏的怀旧中不能自拔，仿佛回到了那个夺走了大量闲暇时间的黄金游戏时代。当然，那个时代的冒险游戏用现实化的图像表现和更加神展开的故事掩盖了游戏方式的生硬干涩，你会开始觉得他们为什么不把预算拿来拍低成本电影赚钱算了，为什么还要玩家去点点点呢？

编剧或许认为，更真实化的演出会让他们的游戏更加成熟和合理，但结果往往适得其反，我们只看到僵硬的像机器人一样的演员用拙劣的C级片演技夸张费力地模拟着玩家上一秒做出的点击动作，屡试不爽。

这可能只是我的一厢情愿，而且我也不能说这是个“坏主意”。那些游戏如今看来的确充斥着很不成熟的设计，但那时的我不也是一样的吗？我其实很喜欢这种莫名尴尬的折磨，小时候，我经常成夜成夜地埋头扎进雪乐山的《鬼影》（Phantasmagoria）中，虽然其中的情节如今看来浑身冒着傻气，但当时我可是时不时就会被吓到。嘘，别说出去。

唉，我们这些游戏圈的老人或多或少都有这种怀旧情结，原因很简单：我们不论是为游戏码字还是直接添砖加瓦，都在其中投入了难以计数的精力和时间，经历了各种各样的挫折、失望、蛰伏与低落。没有足够的爱与激情，很少有人能坚持下来，支撑他们的不外乎是那些快乐的回忆。

这里，我觉得这份怀旧可以和如今市场的趋势联系起来：冒险游戏正在回归。移动游戏和社交游戏提供的机遇，加上如今流行的公众集资开发模式让传统冒险游戏的开发者有非常好的机会完成自己的愿望——让玩家们看到自己翘首期盼的冒险游戏王者归来。

目前最受人关注的莫过于Double Fine的公众集资项目。Tim Schafer和他的同行们要么在重制经典品牌，要么是另起炉灶。我还记得当年玩Jordan Mechner（《波斯王子》之父）的《东方快车谋杀案》的情景，只是因为电脑太差的缘故实在玩不下去。现在那款神作终于要出现在我的iPhone上了，我用一根手指就可以玩，多么奇妙的时代啊！

冒险游戏不死，它只是在浪花中潜伏

Mechner前不久在纽约大学演讲的时候，我曾经与他有过交流。我问他对这种老游戏的重制潮流有何看法，他告诉我，他认为游戏的进化理念在某种层面上有失偏颇，因为旧的游戏形态其实从未真正消失，只是它们存在的形式根据不同时代的游戏平台和受众产生了变化。这样看来，冒险游戏其实从未“死去”，它只是在蛰伏中等待新的契机。

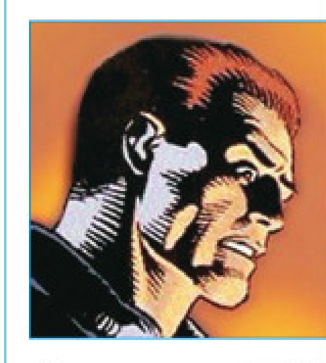
我上次和Schafer交谈的时候，他也提到，目前冒险游戏的状态很难用生或死来评定。而谈到他最近作品的成功时，他强调了现代设计理念、对前人经验的总结以及对用户需求的把握的重要性。围绕着谜题解读、故事和幽默展开的冒险游戏，在今天应该是什么样子呢？在现今怀旧与重拾传统的产业大背景下，这样的理念无疑是一股清泉。

我前面提到的真人演出叙事是游戏开发中的一个错误，当时他们认为需要通过大众更加熟悉的媒介来让游戏整体更加严肃。过去的10年，我们终于意识到这样一条哲理：**最有价值的游戏作品总能呈现出只有游戏这一文化形态才能呈现的东西。**

不过那只是任何文化形态都有的自我发现过程。或许那时的开发者只能通过这样怪异的角度来观察，最终发现游戏自身是独一无二的——就像小孩子有时候会装大人，这样才能最终理解自己未来会是个什么样子。

冒险游戏的粉丝们正在期盼他们的儿时回忆盛装归来，而我更期待看到他们在过去这些年学到了什么，以及他们如何利用这些经验教训，为我们带来更加激动人心和令人着迷的冒险游戏体验。P

猛虎之心



CaesarZX
每日机翻4千行，
包养腐女还送房

复旦中文系副教授、《新发现》杂志主编严锋曾在《万象》杂志发表的文章，以及自己的杂文集《感官的盛宴》一书中，谈及对自己青年时代玩电脑游戏的怀念之情。他深情地回忆了自己1991年在从上海千里迢迢来到广州的某条河边小巷中就为了买一块“声卡”这么个稀罕玩意儿时，无意中发现了一款叫《银河飞将Ⅱ》（Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi）的好游戏，从此无法自拔于游戏世界的传奇经历。

这样的经历我一直到1997年才体验到。

15年前，初一上半学期学校劳动周，我被分配到生物实验室。出于对简氏模拟游戏的共同爱好，我在那里结识了至今最好的朋友。

从此我和他每天中午饭毕就到学校附近的几家正版游戏店闲逛，除了《古墓丽影》和《命令与征服金版》这些当时已经在国内火的游戏外，我们的注意力都集中在简氏的军事模拟、牛蛙的几款新作，还有就是《银河飞将4——自由的代价》（The Price of Freedom）这款太空飞行游戏上。对飞行模拟和科幻电影与小说的痴迷已经让对这个系列一无所知的我垂涎欲滴了。可惜这个太空游戏有太多的CD，而当年的正版价格居然也会根据CD数的多少而变化，今天看来简直匪夷所思可在当时并没觉得有什么过分，所以即使许多其他游戏都买了正版，这个系列始终都负担不起，只有投奔盗版店。

“老板，《银河飞将4》有没有？”

“有，6CD，一共120块。”

“太贵了。”

“好玩着呢！很有名的。”

“你玩过？”

“没有，全英文的怎么玩？”

结果是我只得问别人借来了一套玩。虽说整部游戏有点像日系动作游戏，80%是看20%是玩，虽说我的奔腾100捉襟见肘，可我依然被那充满80年代硬派科幻感的架构和华丽的3D画面深深吸引。在盗版20块一张CD的年代里，《银河飞将》（Wing Commander）这个名字尽管已经通过各大游戏杂志进入了玩家视野，可整个系列只有第五部《世纪的预言》（Prophecy）有中文版，这成了这款以剧情和对白为卖点的游戏与中国玩家之间的最大障碍，而盗版却几乎找不到，所以真正玩过和了解这个系列的中国玩家几乎没有。除了无论正版还是盗版的价格以及语言因素外，作为首次进入中国市场的4代对PC配置要求大大高于中国玩家平均水平也是致命问题，因此那种遨游浩瀚星河并为全人类的生存而激战太空的豪情只有极少数中国玩家体会得到，更鲜有人知道扮演《银河飞将》3和4的男主角Christopher Blair的男演员正是星战中卢克的扮演者Mark Hamill，这位主人公甚至因自己的英勇无畏而被宿敌基拉锡人尊称为“虎之心”（Heart of the Tiger），也就是第三代的标题。

这个系列自诞生之日起，发生在27世纪人类与基拉锡人之间的那场星际战争史诗就和叛军与帝国的战争一样，在玩家心目中迅速成为游戏行业的《星球大战》，接下来的数年里甚至一度成为玩家中的文化现象。

> **“那种遨游浩瀚星河并为全人类的生存而激战太空的豪情只有极少数中国玩家体会得到。”**

然而本系列的生身父亲Chris Roberts在《自由的代价》发售后不顾当时EA和同事的劝说毅然离开自己在奥斯汀市的Origin System公司一手创造的一切，组建了后来开发《星际枪骑兵》和《自由枪骑兵》的Digital Anvil公司。

但在这两部作品完工之前，他勇闯好莱坞，自己筹集资金执导了故事背景基于基拉锡三部曲的同名电影，然而却老天瞎眼生不逢时遭遇了《星球大战前传：幽灵威胁》和《黑客帝国》那“完美风暴”的双重夹击，最后屁滚尿流只拿到1000万的票房血本无归，所有参与演出的演员无论男女老少也都受到毁灭性影响和打击一蹶不振（Mark Hamill冷笑道：哈，你们懂什么叫一蹶不振吗？！）。好在后来两作“枪骑兵”系列游戏好评如潮，否则恐怕他连自杀的心都有了。

“很久以前，伟大的英国探险家乔治·马洛里（George Mallory）在攀登珠穆朗玛峰时遇难。此前有人问他为何攀登，他的回答是：‘因为它存在。’是的，太空存在，所以我们要去探索；月球和其他星球存在，对知识与和平的新的渴望存在，所以我们扬帆起航。让我们祈求上帝，保佑这一人类历史上最艰巨、最伟大的冒险，谢谢。”

肯尼迪1962年9月12日那次在莱斯大学（Rice University）的演讲中，除了最著名的“我们选择去月球”桥段外，上面这段结尾同样脍炙人口。《银河飞将》电影的序幕直接播放了这一段演讲词，David Arnold雄浑激昂的主题旋律随即响起，尽管电影本身惨遭失败，但我相信多数飞将迷都依然为之感到骄傲。

2012年3月，一群有着猛虎般恒心的系列粉丝历经数年的苦心开发最终得到了EA的肯定，发布了《银河飞将——末日黎明》（The Darkest Dawn），尽管波澜不惊并且是民间作品，但闷骚的水平相当高，这帮折腾的家伙实在可谓彪悍！哪天我要是热血上涌一来劲，可能也以猛虎之心写一个《银河飞将》的特大专题！P

拟人

落琪
二百五的脑子加林黛玉的心

炎热的夏天总让人心情烦躁。太阳伞、西瓜、防晒霜、风扇看上去能让人降温的东西都摆在面前，可我心里还是有一股小宇宙在燃烧，在沸腾。

“你指甲长了，洗澡后记得剪下吧，那样容易剪。”

“我晚上要把第四章打过去，要不然赶不上他们啦。”

“……”

“亲爱的，你在干吗？”

没有回应……

2012年，我不担心玛雅人的预言，日子还是这么一点一点过着。我怕的其实是它——5月初，同事们都在议论《暗黑破坏神Ⅲ》的到来，当初我也没怎么在意，心里想着无非就是下个月专题的内容。然而一次逛淘宝的时候，我发现在已买到的宝贝里有那个游戏的客户端。于是我问亲爱的：

“这是什么？”

“大菠萝。”

“你又没玩过1和2。”

“所以现在玩3啊。”

酝酿了许久，喝了杯冰水，敲着键盘回复他。

“那和你的好基友一起玩去吧！”

紧接着我的好同事Oracle就发了个帖子给我，打开一看，是个女孩在论坛里哭诉她男朋友继“魔兽”、DotA、LoL后又开始玩“暗黑3”了。于是我愤怒地回了句：“这样的男人应该都拖出去剁了呀。”

是的，我想说，男生常常因为玩游戏而忽略了女友的感受。在女生唧唧歪歪，自己发誓下次再也不会这样的情况下会得到原谅，然后又重蹈覆辙。有的女生会选择沉默不理，另外一些女生会选择大吵一架后当做什么也没发生，其实心里默默给你记上一账。等下一次事件触发，哼哼，积攒的能量触发爆发更强大的威力。

于是男生总会说：“你比游戏重要，总跟游戏较什么劲。要不然你也陪着玩好了。”姐妹们会说：“唉呀不要去管他了，玩腻了自然就回来了。”最后我只能对自己说，算了，就这样吧。

然后我看到电视上每个台轮流播的《甄嬛传》，男生看了说：“不就是一群女人争来争去，勾心斗角弄得你死我活么？有什么好看。”我也很想说：“是啊，一群女人为了你付出了她的青春，陷害了她的朋友，害死了她的孩子，只为了你，不值得吗？”别说神马封建制度对人性的残害啦，换了女性的视角思考，剧中的华妃和皇后不就是最爱皇上的那个人么。只不过在当时，用的是她们唯一能留住一个男人心的方法。虽然那是极端的，是错误的，可终究是她们那时能达到理想的唯一路径。

每天早上5点45分，我都会准时被窗外的麻雀和乌鸦吵醒。然后拖拉着拖鞋移动到客厅把窗帘拉开，让我种的小花小草能沐浴到清晨的阳光。楼下的小猫、路边的石子以及默默站在街道的垃圾桶，这些在我心里都是有生命有感情的。就像电影《雨果》中说的：“我想像世界是一个巨大的机器，机器并不会有其他额外的零件。如果这世界是一个单一的机器，我就不会是一个额外多出的零件，一定有一个理由，我才会在这里的。同样的，你也是。”

> “过于执着其实最后是对自己不好。游戏本身就是为了给人带来欢乐。”

后来，我也开始玩“暗黑3”了。一方面，我认为她是一个强劲又难对付的情敌，但如果不去了解她，在任何一部兵法书里都是说不过去的，而在玩游戏的过程中，我始终处于主角为了拯救苍生努力冒险奋战中的状态，以至于晚上做梦都是那些在屋子里打破怪物躯体的画面。

好吧，有时候想想，过于执着其实最后是对自己不好。那么想开点：游戏是为了给人带来欢乐，只不过一部分人没有掌握好这份感情的分量，过于溺爱她或过于冷漠她。就好比他在做主线任务时多接了几个支线，绕了圈远路多得了些经验后才来到你这。你见他欢喜地炫耀自己的成果或看他满脸辛苦但嘴角还有一丝微笑的时候，会发现其实生活中有多少个“她”并不重要。重要的那些简简单单陪着我们一起度过的时光与“她”并肩写在我们的记忆里。

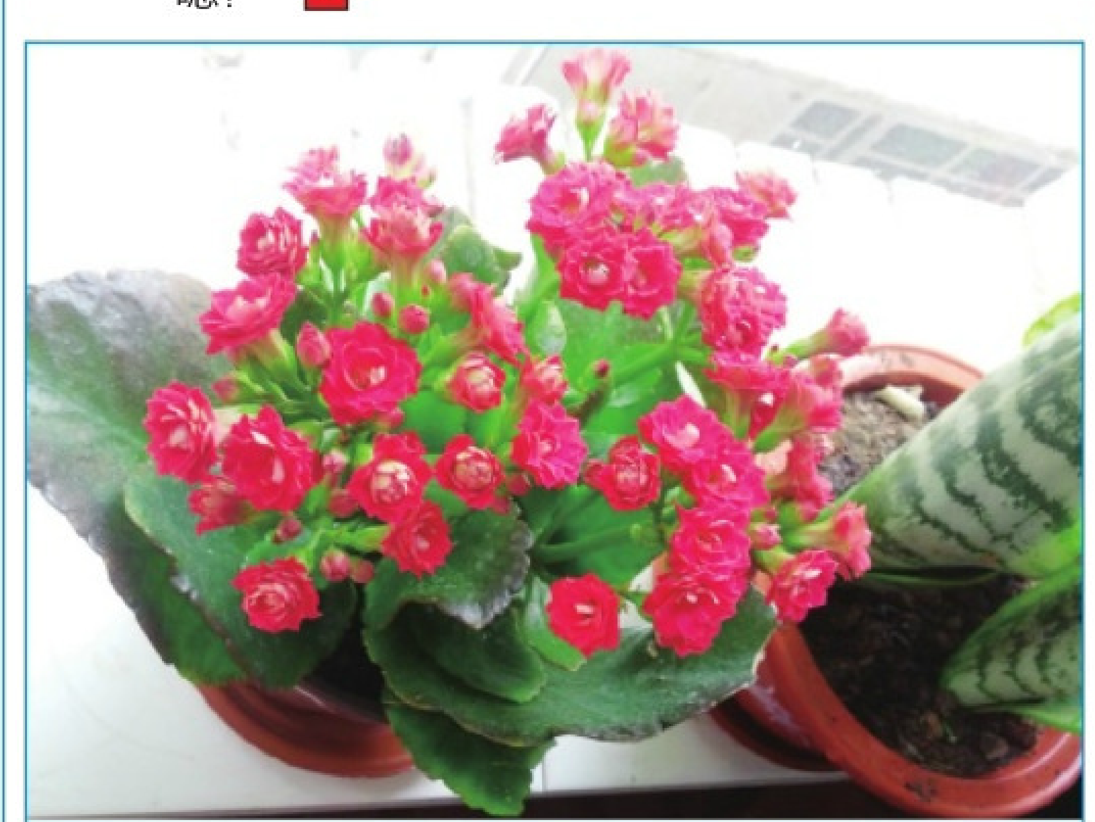
喔，最终那些曾经我们哭着笑着吵着骂着的每一天，与心里的“她”像水粉一样流淌在纸上。在这炎炎夏天，透出她淡淡的气息。于是我们会说：

“前几天你不是想去吃好吃的么，猪。”

“嗯？”

“明天一起去吧！”

“嗯！”



爱游戏爱生活，盼着长寿花和虎皮兰能快快长大

当我们不再贴标签



半神巫妖
专心致力于RPG各项理论研究

6月2日，应一个朋友的邀请，我来到了天津大学的体育馆，观看了世界钢管舞锦标赛中国区的总决赛。

比赛还是很好看的，选手的年龄最小的只有17岁，最大的则有40岁了，看着她们一个个穿着比内裤长不了多少的短裤在钢管上转来转去，突然觉得很感慨。细想想，钢管舞是从什么时候被定义成色情表演的我确实记不清楚了，但是这种运动的确从此很难再被洗白……

从逻辑上讲，钢管舞只是一种舞蹈或者说运动，最起码我从这次中国赛区总决赛上看，其衣着暴露程度和动作尺度不比体操大多少。要知道体操不也是穿着“暴露”的衣服做一些夸张动作的运动么？怎么钢管舞就变成色情表演了？

其实很简单，那是因为确实有夜店或者色情场所的女人不穿衣服表演钢管舞，但是这又怎么能怪钢管舞？说句不好听的，这些场所是摆不下体操台，要是能摆下她们照样会不穿衣服跳体操。

所以，问题不在钢管舞，完全在于跳舞的人愿不愿意穿衣服。

但是人性就是这样，一旦给某项事物贴上标签，就很难再揭下来。《泰坦尼克号3D版》这部电影在中国又创了一个小小票房记录，虽然观众们明知道看不到罗丝赤裸的胸部了，但是还是下饺子一样地涌进电影院。而在美国，这部影片却只有100多个院线并且票房很低。

我们的心中，似乎对每一项事物都有一个判断，这个判断来源于第一印象，也来源于其他人的说法。这个判断一旦形成，那么便很难更改，我们的行为便会开始跟随这个判断……

所以，我们这个社会才很容易神化某些事物，只要这个事物给大家形成一个“最近大家都在看”然后“不看便是落伍”这样的印象就可以了。一个文化现象的形成是需要长时间的磨练和考验才行的，而在我们身边，似乎几句广告词、几张招贴画就足够了。

我们去给国足加油，便会有人嘲笑：“都什么时候了还看国足。”殊不知有的人就是希望中国足球能够上去；我们的朋友跳钢管舞，便会有人嘲笑：“一看就不是正经人”，殊不知有很多人就是以此作为健身的手段；我们不玩《暗黑破坏神Ⅲ》，便会有人嘲笑：“怎么？连‘暗黑’都不玩？你还是个玩家么？”殊不知有很多人就是不喜欢这个游戏类型。

暴雪在中国的被神化，很多时候和这种贴标签式的塑造文化现象不无关系。当玩家在1998年得知韩国几乎全民都玩《星际争霸》并且看到了万人同场竞技的壮观景象后，便不自主的给暴雪和它的游戏贴上了“全民游戏”“世界级游戏”这样的标签，殊不知那只是韩国政府刺激金融危机下萎靡的市场的一种手段。

其实暴雪只是一家普普通通的工作室，它有成功也会失败，我们玩它的某部游戏是因为这部游戏足够优秀，绝不应该是因为大家最近都在玩所以我也要玩。

> **“暴雪在中国的被神化，很多时候和这种贴标签式的塑造文化现象不无关系。”**

什么时候我们判断一个事物能够跳出这种带有从众、标签式的方法？我们自己去尝试，自己去判断这项事物的本质。

就好像我们吃虾米和螃蟹，我们绝不会害怕它们相貌上的恐怖，但是如果给你吃一条蛇，你肯定会恶心的吐出来。但是实际上呢？虾米比蛇的相貌更像是一只虫子，只是你知道这东西可以吃，并且在头脑中给它贴上了无害的标签，所以你能接受虾米却不能接受蛇。

我们玩游戏亦是如此，“《上古卷轴》玩的就是MOD”，这种带有强烈偏见的观点似乎又形成了思维定势。一款游戏的扩展性很强、MOD很多本来是优点，但是怎么到了我们国人嘴里就变成缺点了？

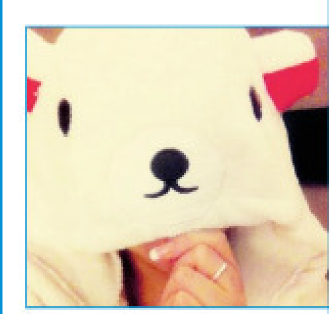
当初《辐射3》刚出来的时候，那些叫嚷着“老辐射精神丢失了！”以显示自己是“资深玩家”的玩家，其实大多是真正没有玩过《辐射》前两作的。真正玩过并且喜爱《辐射》的老玩家，才没有时间来发帖子抱怨呢，在他们眼里，“辐射”还活着，这就足够了。

也许是这社会的节奏太快了，没时间让我们好好冷静下来做自己的判断，所以我们从众、偏听偏信。我们的很多影迷其实不懂的《复仇者联盟》和《变形金刚》有什么不同，在他们的心中这两部影片都贴有“好莱坞大片”的标签，他们不是根据电影好坏来决定是否买票去看，而是根据自己的时间安排：反正我每个月都要去看两部好莱坞大片，那么到时候放什么我就去看什么好了。

这也就是为什么最近几年好莱坞的影片在中国无一例外都票房大好的缘故，很多影迷不会去看影评或者看预告片，他们只知道根据自己头脑中的“标签”去做决定。因此中国电影市场的宣传工作很好做，你只要将“大场面”3个字打出去就可以了。

照了很多钢管舞决赛的照片，姑娘们的臀部和大腿在照片上白晃晃的，有时候真替她们感到悲哀和庆幸。悲哀的是“健康运动、艺术健身”的比赛口号也改变不了人们对钢管舞的偏见，庆幸的是，没有这种偏见也许台下那黑压压的观众也会不复存在了……P

犀利人妻进化论



艾梨利莎

混迹于游戏圈的小人物，狂热的《魔兽世界》治疗爱好者，据说信仰圣光并要为之奋斗终身

女人啊，要多爱自己一点，不要舍不得吃，舍不得穿，舍不得花钱做脸。等到有一天你累垮了，就有别的女人会去花你的钱、住你的家、打你的小孩、睡你的老公。——《犀利人妻》

自从民政局踏出来的那一刻，我已经被两本红本子束缚成为人妻。人妻一向是工口又隐晦的名词，如今又被附上法律的神圣权益，我觉得自己彻底沦丧了。闺蜜笑我，“你这么粗糙的女人怎么也有人愿意娶啊，真替你老公悲哀啊。”我白了她一眼：“如果想要5.0‘熊猫人’内测账号，就说点好听的。”接下来的2分钟，我就被这没节操的夸成了绝世难求的完美人妻。

其实我也不知道自己怎么会就这样被娶走了，我妈一直告诉我，你得好好珍惜人家，可别再耍你的小姐脾气，做了人家媳妇儿就得吃苦受委屈。有时候想想也真替自己老公不值，那么好一小伙子摊上我这么个大龄女青年，真白瞎了。

我跟老公一样是游戏迷，不同的是他热衷于各种单机游戏，而我则沉沦在《魔兽世界》里，特别是前段时间“暗黑3”发行以后，我们俩每天下班回家的状态就是我在我的书房里打副本，他在他的电脑前打单机。闺蜜说：“你这就是在守活寡！你这根本就是弃妇啊！”我茫然不知所措，“这……我也是大姑娘上花轿头一回啊，总不能天天腻在蜜缸里吧？又不是拍电视剧……”闺蜜觉得事态很严重，完全有导致婚姻破裂的可能。于是忙不迭地给我支招，“你别跟个老爷们儿似的，打上副本就不知道自己姓啥了，偶尔跟老公发发嗲，过去抱抱亲亲，让他充分感受到你女性的温柔和妻子的爱意。”我说：“可是我打副本的时候，连上厕所都争分夺秒的，哪来的时间去表达我的温柔和爱意啊……”半分钟后，QQ上回复我一串“……”就再无声息了。

第二天晚上，我们正在打副本，团长家里电闸跳了，大家就在副本里等着团长上线继续Raid。想起闺蜜告诉我的话，反正也没事干，于是蹑手蹑脚的走到老公的后背，打算给他一个温柔充满爱意的拥抱，可是我却看到他24寸电脑屏幕上的密语对话“亲爱的在吗？”“宝贝我在，一会就带你刷Boss”“嗯嗯，我乖乖等你哦。”“亲一个！mua……”不知道是我脚步太轻还是他太过于专注，居然没有发现我。我站在那里愣了一会，YY里团长声音响起来，我像来时一样悄无声息地回到了自己的书房。机械式地打完了副本，我在寻思着这件事的始末，突然觉得在这场婚姻的保卫战里，我还只是一名还未扛枪上阵的小兵而已，有种挫败感，失落感。

我给闺蜜打电话，还未开口就听到她贱贱地对我说：“你还给我打电话干嘛，你死去打你的副本吧!”我沉默了很久，突然哇的一下哭了出来，好像是炎夏憋了许久的滂沱大雨。我说：“那谁可能在外面有女人了……”她过了好一会才恶狠狠地吐出两个字“什么！”闺蜜没有安慰我，而是让我去看《犀利人妻》。她告诉我，只有自己亲手创造的幸福才能留得住，守得稳。每个女人都希望能在婚姻中得到童话一般的结局，可是却一次次证明了现实的残酷。所谓身段，除了克制自己尽全力维持好身材之外，还要懂得在爱人面前适时低姿态，不论何时，都总可以再柔软一点，或许是我太过自我，才让老公想在婚后平淡生活中寻找短暂新鲜感的错觉里迷失了。

> **“只有自己亲手创造的幸福才能留得住，守得稳。不论何时，都总可以再柔软一点。”**

我AFK了，为了挽回我新婚期就有出轨迹象的老公。每天晚饭后，我缠着他陪我去散步，双休日再也不窝在家里各顾各的打副本，我们一起去花市选花种，然后回家仔仔细细地种在盆里，期待着它的成长。

开始的时候老公还奇怪，你不用打副本吗？我说，比起副本当然老公重要啦！大街上他听到我这句话，居然就脸红了起来。老公再也没有跟那个“暗黑3”里的小狐狸精有联系，每天自己去刷几趟Boss，然后就陪我一起看电影，或者陪我一起在5.0的测试服里打随机副本。我始终没有说出那件事，因为我相信婚姻最大的杀手是猜忌和不信任。

某一天，我的微博上突然多了一个共同关注只有老公一人的粉丝，我好奇的点进去一看，最近几条微博其中一条把我的狗眼闪瞎了：“为了打赌我跟某某的基情，我们在‘暗黑3’里互相调情，有图有真相。不相信我们是基友的明天请喝饮料。”图片正是那天我看到的对话……

我打电话给闺蜜：“宝贝儿，我终于找到那个小三了……”闺蜜很激动，要给我去教训那个”小三“，我把微博看到的截图发给了闺蜜，半分钟后，QQ上同样回复我一串“……”就再无声息了。

自从真相大白后，我又开始过上我没羞没臊不知死活的日子了，6点半准时蹲在电脑前准备开组，重拾了副本的我精神奕奕，治疗量屡创新高。老公显然不明白发生了什么，甜蜜的日子突如其来又突然离去，他委屈兮兮地跟我说，“老婆，我们很久没去散步了。“我回头看了他一眼：“怎么会，昨天不是跟你小号在雷霆崖走了好一会吗？还打了好多嫩狼肉冲烹饪来着，你忘了？“半分钟后，老公的脸上写着一串”……“就再无声息了。P


■策划 本刊编辑部 ■执笔 ORACLE
IT'S
JUST
A
GAME.
PHROI
2012

很多许久不玩游戏的人第一时间入手D3，都是冲着找回当年疯狂玩游戏的那份感动而去的，但类似的动机和心态并没有带来相同的感受。时过境迁，物是人非，乘兴而来，败兴而归。一个人的心态，很难因为一款游戏而改变，那段因D2疯狂的日子，大概只适合封存在记忆里。

“3”系列BOSS

D3里最可怕的不是屠夫，不是比列，不是阿兹莫丹，更不是大菠萝，而是‘3’系列BOSS，比如ERROR 37、3003、3005、3007……

在D3发售前，国内的热点归纳起来就是一个字——涨。关于代购涨价一事，在今年6月中旬刊的《天火降临的前后》一文已有详细探讨，此处不再赘述。因为在D3发售后，种种戏剧性的事件很快冲淡了涨价带来的影响。当玩家群体达到一定的数量级，发生任何奇迹都不足为奇，这是一个放之国内外皆准的定理。

倘若你热衷于尝鲜，在第一时间入手了游戏，甚至辞掉了一切其它娱乐活动，打算没日没夜刷上几天，那么D3初期给你的印象一定是“闻3色变”。暴雪对服务器承载能力和玩家热情的预估失败，导致开服之初的服务器（尤其是亚服）状况让人发指。能看到红红的延迟已实属幸运，因为更多的玩家压根无法进入游戏，当他们学习工作了一天，准备晚上鏖战一番时，却只能被频频弹出的错误代码搞得心烦意乱，其中又以3打头的错误代码最让人抓狂。富有娱乐精神的玩家很快做出各种恶搞图片、视频甚至主题网站来讽刺D3的服务器质量，相关的段子也层出不穷。“D3里最可怕的不是屠夫，不是比列，不是阿兹莫丹，更不是大菠萝，而是‘3’系列Boss，比如Error 37、3003、3005、3007……”有玩家自嘲道，“Ping值是衡量所有职业强弱的终极属性，这项属性不建议堆高，建议在200以下”。而更多的玩家只是发出一声怒吼：

“明明是单机游戏，为啥要搞成全程联网啊？”

问题就出在这里，D3到底是什么游戏？

D3是不是网游尚不能下定论，但可以肯定的是，D3绝不是单机游戏。全程联网的D3，与育碧那些采用DRM版权保护机制，同样全程联网的PC游戏有着本质的区别。尽管后者在游戏过程中，不断与验证服务器交换数据，但这些数据仅仅为了验证你的游戏是否为正版，与游戏内容并没有多大关系。由于绝大多数游戏数据仍在本地，DRM并非不可攻克，通常只是时间和精力的问题。而在D3里，不仅玩家资料都在服务器上，几乎所有的关键运算也都由服务器来进行。小到攻击判定，大到装备掉落，都得由服务器“拍板”。一旦网络中断，游戏会因为“丢失数据”自动退出，而不是因为“无法连接正版验证服务器”而被迫中断，这二者有本质的区别。当网络状况不太好的时候，你甚至会发现你的角色有网络游戏典型的“丢包”现象，一步三回头，走路都不利索。加之游戏客户端没有任何安装限制，CD-Key只与账号绑定，这些都是网络游戏的标准设定。服务器运算在游戏中所占比例之高，使得D3比世嘉早些年的网游《梦幻之星Online》更像网游。

但在另一方面，D3又保持了单机游戏的一些特征。包括可暂停的单人游戏和线性的关卡设计，普通难度12个小时左右的通关时间也大致符合主流单机的游戏长度。话虽如此，这里还是建议各位抱着网游的心态去玩，别再纠结什么“为什么我玩一款单机游戏还要全程联网”的问题了，否则当你遇到接踵而来的服务器问题时，只会更加抓狂。

暴雪在服务器的问题上的确有严重错误，比起“把一款经典单机游戏变为网游”来，更难以让玩家接受的是：在明知要全程联网，销量又这么高，关键还Beta了那么久，却仍没有把服务器搞好一些。当然后面我们会讲到，服务器卡并非完全是暴雪的问题，还有一个让人啼笑皆非的原因。但除了游戏登录问题外，就连那个功能有限、只允许同时上架10件商品，36个小时之内无法下架的拍卖行，也是三天两头出各种匪夷所思的问题，不管怎么说，暴雪有着无法推卸的责任。据某暴雪员工透露，为了应对太过热情的韩国玩家（在韩国网吧，D3有超过40%的上座率）和意料之外的中国玩家，暴雪已经将亚服的服务器扩容到3倍，仍无法满足需求。好在经过第一周的疯狂，增加的服务器还是起到了一定作用，目前我们在晚上黄金时间登录，延迟依然见黄，但好歹比直面“3”系Boss好得多。

需要我们注意的是，大部分可联网的畅销游戏在发售之初都会难免会遇到各种各样的服务器问题。开发商并非没有



1.这张图可以告诉你D3发售之初有多火爆，左边是一位“大软”编辑的《星际争霸Ⅱ》战网好友，右边是他的《魔兽世界》战网好友，无一例外都在玩D3！他无奈地在战网通告里写道：“果然无处不‘暗黑’。”



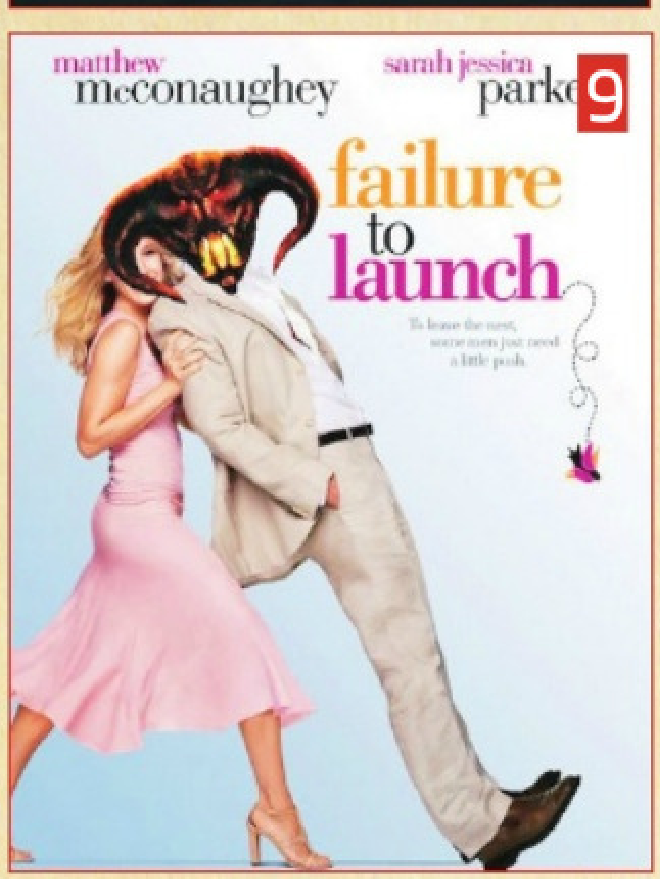












2. “3”系列家族的成员众多，总有新面孔
3.看看D3在韩国网吧这可怕的上座率
4.恶搞Error 37的T恤……
5.恶搞Error 37的漫画
6.最常见的的Error 37错误代码
7.国外玩家恶搞Error 37的同人图片
8.总是无法登录游戏，官网论坛吵翻了天
9.恶搞图片之一，图片是爱情喜剧《赖家王老五》的海报

预料到这种结果，但从商业角度考虑，为一锤子定音、生命力有限的单机游戏提供太多的服务器并不划算，几天之后玩家热情消退，服务器状况自然会好起来。D3首日销量有350万，还不包括参与《魔兽世界》年卡促销而获得D3的额外120万玩家，服务器难免会不堪重负。但这款游戏笼罩了太多光环，之前的测试也太过漫长，同样的问题就变得更加尖锐了。那些无法进入游戏、对“单机网游化”早有不满的玩家，自然会去寻找另一种发泄途径。

评分乱象

刷分者的动机有很多，服务器质量只是一部分。还有的是因为D3去掉了局域网，觉得D3的美术风格与D2想去甚远，或仅仅因为“我等了12年，结果你没给我足够的震撼”。

这个系列遭受了史无前例的超低玩家评分。

大量玩家自发行动，纷纷打出0、1的超低分，以此拉低一款游戏在综合评分网站里的“用户评分”，在游戏界早已不是新鲜事。最著名的同类事件当属2007年底轰动一时的《凯恩与林奇》评分事件。时任评论主管的Jeff Gerstmann在给《凯恩与林奇》打了勉强及格的6分后不久就丢掉了饭碗。只因为GameSpot最大的广告投放商之一，同时也是这款游戏的发行商EIDOS Interactive向GameSpot施加了巨大的压力，逼迫其解雇Jeff Gerstmann。

真相曝光后，愤怒的玩家纷纷涌上《凯恩与林奇》评论页面，通过只打1分的形式拉低游戏的玩家评分，GameSpot在无奈中只得关闭了这款游戏的玩家评分功能。与此同时，其它大型游戏网站上这款游戏的评分，也在全球玩家刷1分的努力下不断下降。经此一役，玩家们似乎发现这是一个表达抗议的很好途径，于是更多的刷分事件不断上演。《现代战争2》因为取消局域网和自架服务器，遭到玩家刷分抗议；《现代战争3》和《战地3》粉丝互掐，搞得双方用户评分都很难看；育碧几乎每款采用DRM的PC游戏都会遭遇到类似待遇。现在，轮到《暗黑破坏神Ⅲ》了。

北京时间5月15日晚，大量无法登录的亚服玩家百无聊赖，只能看看新闻刷刷论坛。此时美国时间还是凌晨，新的一天还未开始，但已经有不少玩家评价悄悄爬上各大媒体页面。在美国知名综合评分网站Metacritic上，大量的0

和1填满了整个评论版面。一度将D3的用户评分拉到了3.4的冰点。即便后来陆续有玩家给出了相对正常的评分，截止到本文截稿，Metacritic上的D3用户评分依然只有4.0。此时GameSpot同样未能幸免，超低评分在User Reviews里陆续出现。但戏剧性的是，在北京时间晚上9点左右，GameSpot上所有的D3用户评分都消失了，只留下一个10分，附加评论是“The best game in the last decade”（过去10年内最好的游戏）。对此，或许唯一的解释就是编辑们起床了……所以目前GameSpot上的D3用户评分是7.5，虽然对于这样级别的作品依然有点低，但已经显得足够“正常”了，是不是？

随着各大媒体评分的陆续出炉，刷分事件也基本告一段落。就以往的例子来看，被刻意刷分的作品是没可能在用户评分上翻身了，这恐怕也是不大不小的一个污点，只是他们是否在乎就是另一回事了。刷分者的动机有很多，服务器质量只是一部分。还有的是因为D3去掉了局域网，觉得D3的美术风格与D2想去甚远，或仅仅因为“我等了12年，结果你没给我足够的震撼”而打出超低分。至于是否有其它公关公司跟着浑水摸鱼，这就更不得而知了。

作为一名玩家，我们可以认为GameSpot此举有失公允，违反“民意”。但因为某项自己无法接受的设定，在公共平台上打出不合理的分数，给不明真相的玩家造成困扰，也并不是什么光彩的事情。如果说《凯恩与林奇》事件是为了声援Jeff Gerstmann，与利益集团做斗争，还多少带有一些正面意义。之后一次次的刷分事件却表明更多玩家把“用户评分”当成了一个宣泄平台。当有人因不满结局而给《质量效应3》一个0分时，这不是玩家的胜利，而是另一群网络暴民的真实写照。

“WOW之后无暴雪”VS“爱玩玩，不玩滚”的老套结局

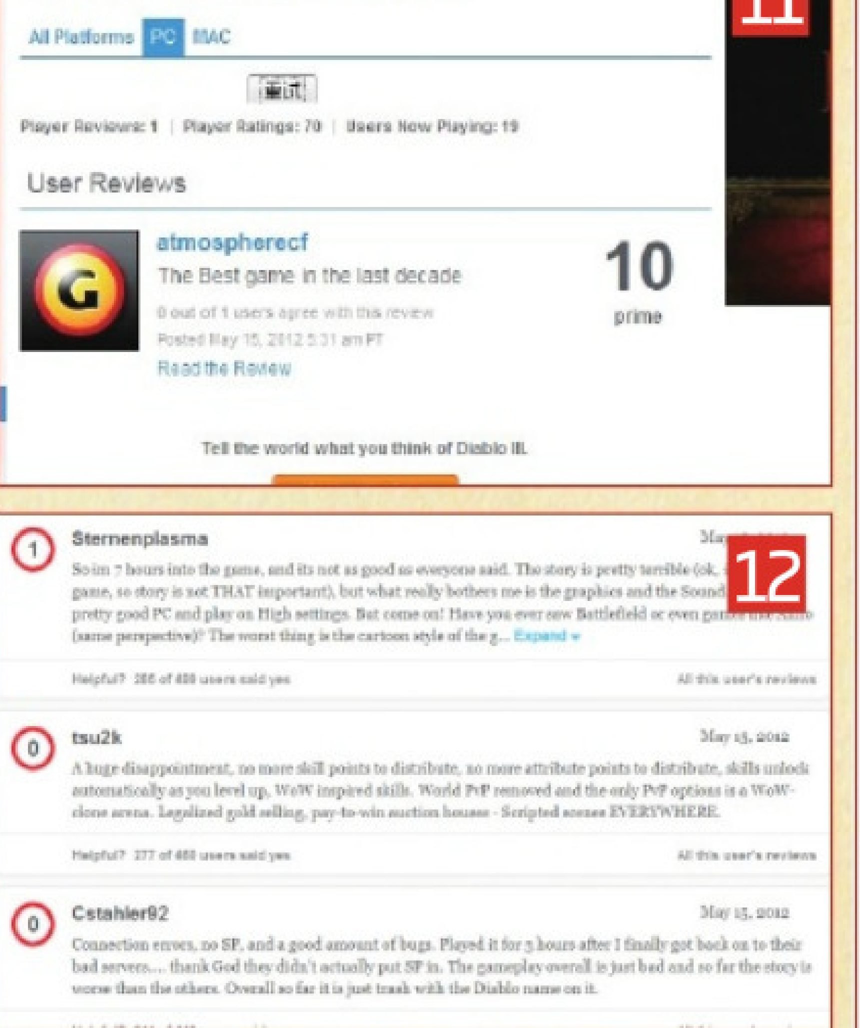
D3对不起游戏业这么多年来的发展，但对得起“暗黑”这两个字。喷的观点归纳起来大致就是前半句，赞的观点基本就是后半句。大家角度不同，也就不存在谁说服谁的问题，玩与不玩都有优越感。

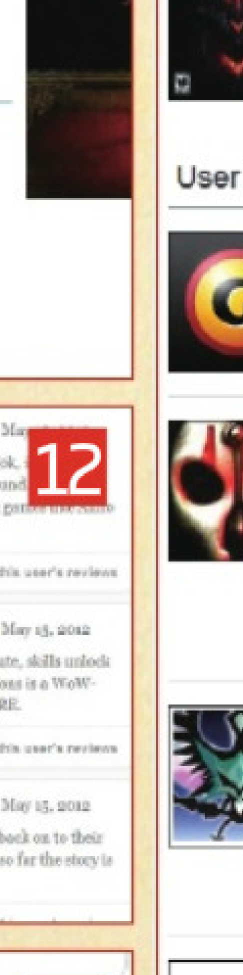
不过话又说回来，刷分行为固然有待商榷，但好歹人家有分可刷。国外玩游戏不似国内“下载——爽玩/怒删”这么简单，评分多多少少会影响到用户的购买意向，进而影响游戏销量。换句话说，刷分不仅仅在于“刷”的那一下，还在于这个分数能造成实打实的影响，进而让刷分更有“意义”一些。但在一个单机游戏产业基本缺席的市场里就没这回事了，所以在国内大家表达不满情绪的最佳途径，还是在网上喷一喷。

“暴雪”“12年”“WoW”“暗黑”——网上的对喷大致都围绕这几个关键词展开。要知道12年可以发生很多事情，可以让一个完全没接触过D2的人对暴雪如雷贯耳，然后看着D3的各种前瞻进行美好的想象，并希望D3像WoW那样，再一次改变游戏业。于是就出现了这样一幕：很多人花大价钱（真的是大价钱）买了游戏，然后上网发帖说：


10.到本期杂志截稿前，Metacritic的用户评分是4.0
11.5月15日晚上，GameSpot的D3用户评论一度被删到只剩一个10分
12. Meta评分快成重灾区了，很多刷分事件就从这里开始
13.此评分的ID（字面意思是EA市场人员）亮了！
14.从1.0到9.0，GameSpot的用户评分跨度极大









djwood84
Excitement gives way to disappointment
1 out of 2 users agrees with this review
PC Review Posted Jun 14, 2012 10:08 pm PT
Read the Review
7.0
good

Zeruel36
Addictive gameplay meshed with fun unique classes in an all familiar setting. It's greatness outweighs any flaws.
MAC Review Posted Jun 14, 2012 9:12 pm PT
Read the Review
8.0
great
14

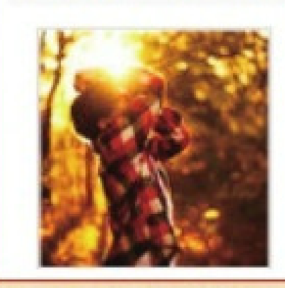
13


EA_Marketer May 15, 2012

Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Diablo is a gril, RULE 37 PLZ.Di... 

Helpful? 1 of 2 users said yes All this user's reviews





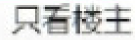
真心求教，暗黑3的玩点在哪里？

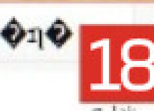
只看楼主 收藏 17

1楼

暗黑系列接触不是很多，就以前玩过一点，看到网上炒得那么火，不知道可玩性到底在哪里？不要说什么ARPG之父，暴雪出品必属精品之类的，真正可玩的在哪里？莫非又是和WOW一样打怪升级然后竞技场？而且还是上帝视角，我除了想到是玩家怀旧以外没看出亮点在哪里

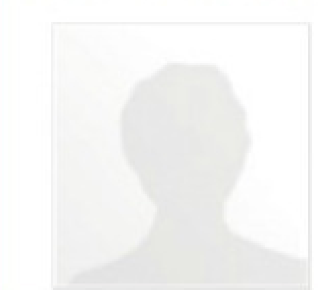
暗黑3垃圾游戏 骗人钱的





只看楼主 18

1楼



暴雪为了赚一比钱,把单机游戏 星际 暗黑 改成网络游戏,其实不是网络游戏,只是可以联网的单机游戏! 只有** 才肯花钱去玩,明明是骗人钱的! 暗黑3真垃圾,玩起来一点技术都没

就按鼠标, 游戏一点乐趣都没,游戏里没PK !整天去打怪

» 新手求教 Diablo3好玩吗

是不是就是个人版缩减版的wow？因为没玩过，看讨论的火热，有点想转战外服玩diablo。现在玩wow对于我就是单击游戏了，Diablo能代替wow吗？

给点建议吧。

16

我明白了，神作就是刷，神作的定义还是刷。

19



晨曦之星

去你的暗黑3 果断卖号。

当年暗黑2被称为神作，有人还记得为什么吗？

看看暗黑3，连地牢围攻3都如，有人还拿来跟天际比，笑死吾了。

还全程联网，联网就联网，那他妈的服务器。

我**，我还以为暴雪这些年在研制秘密武器呢，这就是秘密武器。

暴雪你这么多年都干什么了？你自己看看，这些年CCP，B社都在干什么？MD一整个刘翔。

**真心疼我的钱。



引用 HELL黑猎 (13楼)

连刘翔都一起黑了？12好功底[图片]

我们教授 一美国人 用肢体来形容刘翔 一瘸子。好事不出门 坏是传千里

15.D3出生的时候，很多Diablo Like游戏已经转战移动平台，时代已经变了

16.认为D3就是“WoW类”游戏的玩家到处都有

17.“求教D3到底好玩在哪里”的帖子无处不在。但一般这样发帖不是真的求教，而是抱着找认同感的目的来挑衅的，因此经常会被喷得体无完肤

18.有些人完全不知道D3是什么类型的游戏，只看到周围人们都买，就跟风购买，买回来大骂垃圾，在游戏刚发售的时候也算贴吧一景

19.这个帖子值得一战……

“原来这游戏就是个刷刷刷啊！”

“原来这游戏是个刷刷刷啊！”是的，开始几天贴吧里充斥着这样的感叹。持有这个看法的多半是一名新生代玩家，经历过《魔兽争霸Ⅲ》的时代，成长于WoW的光环下，对更早的“暗黑”慕名已久，充满敬意，跟风购买，大呼上当。从某种程度来说，D3的玩家评价是两极分化的，这种分化在于玩家群体的割裂。“了解‘暗黑’”“不了解‘暗黑’”“接受改动”“不接受改动”，就这么直白。就像有人说这游戏怎么跟泡菜似的从头刷到尾，必然会有老玩家说你不懂“暗黑”的精髓。然后又跳出一老玩家说D3是个什么玩意，画面怎么看怎么难看，还我哥特风格。接着另一新玩家说D3战斗爽快画面舒适，就是好啊就是好。这款游戏拖了整整12年才发售，承载了这么高的期望，不管做成什么样，总会有人看不惯。延续了D2会被人指责缺乏创新，不进反退。做了改动又会被人说离经叛道，名不副实。总之D3是否好玩，总结起来就是“一旦你接受了这种设定……”不接受没关系，不玩就行，但事实总不会这么简单。

现在网上充斥着“D3没给人很大震撼，所以暴雪不行了”的论调，类似的言论在《星际争霸Ⅱ》发售后也出现过一次，搞得暴雪存在的意义似乎就是为了感动玩家，震撼业界。在“非黑即白”的思维定势下，总有人觉得你不能造成震撼，就意味着失败。有人奔着“暴雪将再一次改变游戏业”而买入了D3，期待像WoW那样，再玩一个5年，失望也是再正常不过的。在《星际争霸Ⅱ》和D3都没有完成“在XX领域掀起一场革命”的“使命”后，有人便开始怀念2003年前的北方暴雪，认为暴雪自WoW之后就沦为彻底的商业公司，一切向钱看，后续作品毫无灵气。但如果结合时代来看，《星际争霸Ⅱ》发售的时候，即时战略游戏都快绝迹了。D3发售的时候，单机RPG早已步入了拥有广阔世界、多线任务、画质强悍的新时代。而网游已经将ARPG的潜力挖掘到了极致。这两款游戏只是以传统的方式，忠实地扮演了续作的角色，它们没有改变业界的义务，Just a game。

D3对不起游戏业这么多年来的发展，但对得起“暗黑”这两个字。喷的观点归纳起来大致就是前半句，赞的观点基本就是后半句。大家角度不同，也就不存在谁说服谁的问题，玩与不玩都有优越感。面对发在D3讨论区“不如WoW震撼”“这游戏到底有什么好玩”这种日经帖子时，多说无益，“爱玩玩，不玩滚，人少还能流畅点”成了最常见的回复。

其实就笔者身边而言，很多许久不玩游戏的人第一时间入手D3，都是冲着找回当年疯狂玩游戏的那份感动而去的，但类似的动机和心态并没有带来相同的感受。时过境迁，物是人非，乘兴而来，败兴而归。一个人的心态，很难因为一款游戏而改变，那段因D2疯狂的日子，大概只适合封存在记忆里。

前面说了这么多花边热点，大多和游戏内容没什么关系，下面说点玩家真正会关心的。我们知道和以内容为主导的WoW不同，D3是以装备为主导的，装备为游戏首要目标。可任意交易的装备与拍卖行的存在，极大地促进了装备买卖。即便亚服还没开放现金拍卖行，即便很多人仍把D3当成一款单机游戏。但只要一件东西可以放在网上并被其他人看见，必然会有人为之买单。现金与金币的比率在开服后不久就建立起来。最初1万金币相当于3.X元人民币。此时大家都没刷出什么好货，一把普普通通的千伤弓（DPS超过1000）就能卖1000万金币，在一些第三方交易平台上，轻轻松松折合人民币3000元有余。一件加攻速、敏捷、爆击、爆伤的戒指也能卖出天价，经常被人戏虐为“能换一套海景别墅”。一件随机爆出的好装备竟然能卖几百块钱，这对很多玩家是一种莫大的吸引力。关键是，这个过程完全免费，根本不用像国内网游那样花大价钱砸箱子开礼包，只需要一点时间和技巧。

交易的“恶果”

自由交易是D3的根本，同时也意味着无穷的欲望与黑幕。对此，没有任何“相关法律法规”保护的我们，也只能自求多福，擦亮双眼，提高警惕了。

对，技巧。WoW这些年的例子已经证明，在利益面前，我们的玩家向来不缺乏技巧。

D3的Bug源源不绝地被发掘出来，其中有的匪夷所思到无法想像。像什么第二幕反复刷“华丽的宝箱”，日进千元不是梦，这还相对正常。后来广为流传的刷第二幕哥布林，也是在合乎逻辑和条件下找到的漏洞。但有人居然发明了“装备卡怪大法”，开打前先把从NPC购买的某种白色装备扔到地上，排成一行，就能将怪物卡住，供远程职业尽情蹂躏。因为这件装备只有在特定难度的特定NPC处有售，没有任何购买价值，拿来卡怪更是毫无逻辑可言，难以想象这种Bug是如何被发现出来的。不过这些Bug虽然严重，暴雪的应对措施也非常快，类似的Bug一般不会存活超过一天，也算是网游化的一个优势了。真正对游戏经济系统产生很大影响的，恰恰是一个看似不起眼的漏洞——踢罐子。

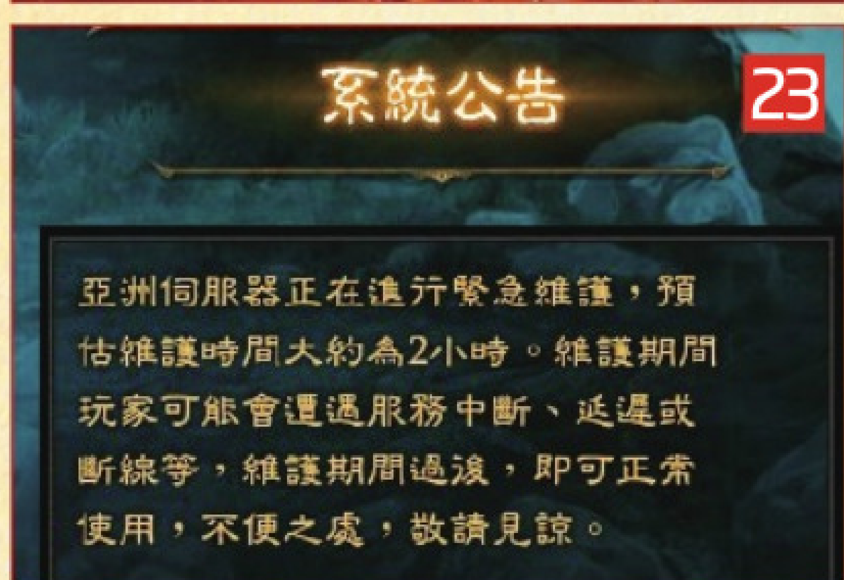
由于D3炼狱的特殊的难度梯度，玩家通常刚打过第一幕，第二幕就灭在家门口，手头又没什么钱，只能看着拍卖行的高价装备一筹莫展。于是有人发明了民工刷钱大法。游戏场景里经常会出现一堆的罐子、箱子和武器架，有一定几率掉落金钱或装备。穿上一身GF装（增加金币掉落），找一个罐子相对集中、怪物稀少的场景，反复进出游戏来刷钱。这甚至不应该算漏洞，无非是在符合游戏逻辑的前提下，我比你勤奋一些，枯燥一些，获得的回报当然也应该多一些。但聪明的玩家又怎会只限于此，他们很快发现，到第四幕踢罐子的回报远比第一幕大得多。

第二幕连门都出不了，又怎能进入第四幕？别担心，我们有Bug：选择地狱难度第四幕最后的“进入水晶圣拱”任务，按ESC选择公开游戏，再离开游戏到主菜单选择公开游戏列表，就能看到炼狱的“进入水晶圣拱”任务，进入游戏后就能反复延续这个进度了。第四幕难度极高，但经过玩家摸索，很快发现在一个平台上有大约30个罐子，3个防















地狱ACT3矿工波塔夫处购买的[骨織鍊衫]丢在地上 可卡住任何怪物的前进路线，甚至玩家也可以被卡主。开打前找好地形，用这个衣服丢地上即可轻松卡住怪物，远程可随意打。可以卡绝大部分怪，炼狱亦可用。



20.把你的人物挂在这里一下午，装备捡到手软
21.挂机外挂
22.人们不再信赖日益贬值的金币，转而投奔第三方现金平台
23.出了复制Bug之后，亚服已经维护了将近一天了
24.大家义愤填膺地投票，结果惊人地一致
25.一个据说可以领取“战士苏醒包”的木马网站，与官网几乎一模一样，极具迷惑性
26.有人凭借这次的复制Bug刷了15亿
27.网上流传的“装备卡怪大法”

具武器架子，还有一定几率刷新普通箱子，最重要的是不用打怪。由于第四幕的掉落等级是游戏里最高的，运气好不仅有钱，还能遇到各种神装。一时间从玩家到工作室，全民踢罐，刷得不亦乐乎。

除踢罐外，还有人发明了快速刷金怪的方法。虽然第四幕绝大多数的精英都让普通玩家望尘莫及，但像依卒尔和玛格妲这样的金怪却异常脆弱，还能掉落千伤级别的装备。早期玩家让泰瑞尔站在自己和依卒尔之间，就能卡住依卒尔庞大的身躯，自己在后面安然输出。即便自己不小心挂了，也能躺在地上看戏，让无敌的泰瑞尔继续杀掉对方。暴雪随后对这个漏洞进行了修正，泰瑞尔不会在玩家角色死后继续战斗。但让人费解的是，暴雪迟迟没有修复上面说的“卡进度进炼狱第四幕”的Bug，玩家依然可以轻松进入第四幕踢罐子刷金怪。直到6月7日的1.0.2b版本，才加入了“在多人游戏下，将不能够再跳过任何场景”的限制，宣告卡进度踢罐子暂时成为历史。但此时这个Bug已经存在了大半个月，覆水难收，已经对整个游戏的经济平衡造成了深远影响。

首先，踢罐子的盛行使金币产出速度远远超出了游戏开发者的预期。暴雪本想通过15%的拍卖行手续费、修理费、宝石加工和铁匠这4项设定来回收金币，以避免通货过度膨胀。但在踢罐子的巨大收益下，这些正常损耗很快变得微不足道。通货膨胀最直接的后果就是金币购买力大幅度降低，那些正常进行游戏的玩家很快发现自己手持的金币比起拍卖行动辄上百万的开价是那么微不足道。买不起装备，开荒难以为继，只能逼人也去踢罐子，进一步推动通货膨胀，正常玩家的处境更加艰难。最终，除了最先开刷的那批人掘到了第一桶金，剩下的人只能面对被劣化的游戏环境：正常获得的金币失去了原本的意义，刷怪不如刷拍卖行。从人民币与金币（以万为单位）的比率，我们大致就能看出通货膨胀的幅度。从开服之初的3.X，到本文截稿前的不足0.6，只用了短短20天的时间。有人甚至已彻底对金币的价值丧失信心，打到极品装备后直接挂在网上，走第三方现金交易通道。在不远的将来，玩家是否会迎来“亿时代”？D2以物易物的一幕是否也会在D3里出现，我们不得而知。好在过了这么久，暴雪终于着手解决问题。如前文所说，在1.0.2b补丁中，增加了“在多人游戏下，玩家将不能够再跳过任何场景”的限制。目前玩家无法再自行卡Bug进炼狱第四幕了，最多只能借好友的进度，而不少人的好友里压根没有第四幕的进度。玩家随后也发现，踢罐子再也不会踢出金币了，这意味着正常玩家的金币变得更有价值，总算将亡羊补牢，为时不晚。

除此以外，前不久还有人发现可无限挂机刷怪的漏洞，利用某些可以反复刷怪的机关，配合反伤＋击杀恢复的装备，无需手动操作，站在那里挂机就能源源不断地获得金币和装备。这对游戏平衡性的影响比踢罐子可要大多了。配合踢罐党，还导致了一个让人啼笑皆非的问题。前已言之，服务器卡，暴雪并非全责，有一部分原因正是出在这里。本来亚服在大幅度扩容之后，服务器状况已经好了很多。只要避开黄金时间，一般都能有绿色延迟。但好景不长，前段时间服务器质量再次恶化，本来已经过了高峰期，结果半夜一两点上线还动不动飙红，让人莫名其妙。原因正是踢罐党和挂机党泛滥，有人配合外挂脚本，一挂就是一整夜，早上起来清点战利品，不仅让本来就脆弱的经济系统雪上加霜，还给服务器造成了巨大压力。6月8日，暴雪果断封掉一大批挂机玩家，情况才有所好转。

鉴于D3是一次性付费，外挂风险较大，如果暴雪能对挂机持续保持这种态度，玩家行为总会收敛一些，但恶性Bug就要棘手得多。暴雪刚处理了挂机问题，一个D3有史以来最大的考验又接踵而来。6月10日凌晨4点，亚洲服务器又像往常一样紧急维护。但此时还可以登录游戏，只是过一会自动掉线。有玩家发现，当再次登录游戏后，人物状态居然会向前回档一段时间。聪明的玩家很快意识到这意味着什么——玩家A上线，将金币和极品装备交易给玩家B，玩家B下线保存。玩家A再次登录，角色回档，金币和装备又回来了……这一幕仿佛当年D2复制Bug再现。









28.智凡迪月饼，你懂的
29. MyCard官方网站已经彻底上不去，只剩下这个简易版网站，告诉大家耐心等候下次补货
30.据说这就是国服版D3画面，骷髅海被尽数“和谐”
31.各种各样的“大菠萝”

市场是最敏感的，本来由于暴雪的不懈治理，金币价格已经回升到0.8，结果在复制Bug出现的几小时之内，国内某第三方交易平台的金价跳水，大单频出，被坑的只是不明真相的群众。本文截稿时官方已经给出公告，声称将着手解决回档复制Bug问题，同时发出警告，任何试图通过Bug来获得不正当收益的玩家都将被封号。10日晚上，亚服重新进入维护。玩家这边个个义愤填膺（当然是没赶上Bug的），纷纷要求严加惩治复制参与复制Bug的账号，林林总总，耐人寻味。

至于盗号、代练、代刷，这些都是网络游戏发展阶段的必经之路，只是因为D3的装备全无绑定之说，是完全的市场经济，给人的诱惑要更大一些。之前网上流传“一旦加入公共游戏就会被盗号”的说法，搞的人心惶惶。国内更有不法分子做了一个和战网一模一样的木马网站，在公共聊天频道里大肆宣传，一旦登录，即刻中招，全部家当都能被洗劫一空。自由交易是D3的根本，同时也意味着无穷的欲望与黑幕。对此，没有任何“相关法律法规”保护的我们，也只能自求多福，擦亮双眼，提高警惕了。

当年卖月饼，现在大菠萝

在媒体们“或”“将”“传”的时候，淘宝上的“大菠萝3”应声涨价，也许要真正等到D3国服上线的那一天，玩家的需求才不会被这些商人随意摆布。

让我们回到最初的话题——淘宝代购。涨价风波后，淘宝上的D3价格逐渐回落，5月底跌到450元左右。这个价格差不多在原价的基础上加了100多元，贵是贵了点，考虑到Mycard依然持续瘫痪中，美服支付问题多多，不时有人账号被封，交易取消，淘宝这个价格还算可以接受了。就在这个时候，节外生枝。

5月25日，淘宝网“帮派论坛”上出现了一条公告，称将对网络游戏相关商品进行整顿，而被整顿的游戏正好包含了D3。根据该规定，淘宝商家将被禁止出售包括D3客户端、CD-Key、金币和装备在内的相关产品。随后淘宝官方正式发布了这条公告。

这不仅让我们想起2010年8月，《网络游戏管理暂行办法》（文化部第49号令）正式实施的那一幕。其中第二十条第二款规定：不得为未经审查或者备案的网络游戏提供交易服务。当时WoW树大招风，自然是重点关照对象。淘宝商家想出各种奇招来对付“办法”，最常见的一种就是将月卡改为“月饼”。但面对杂乱的淘宝市场，《网络游戏管理暂行办法》的执行力其实很低，卖个游戏也不是什么大不了事，又不是卖VPN，主管部门和淘宝都不大可能为此投入过多精力，只是设置了若干屏蔽词，自然无法对付博大精深的汉语。就算不用“月饼”这种暗号，在商品信息里删除“台服”二字，也能正常交易。等过了风头，连“台服”都不用删了，只在中间加一个空格便能绕过淘宝的审查。更别说每个月都在增加的外服新网游，都可以堂而皇之地上架。就在人们都快忘记有这么一个“办法”时，淘宝却突然再次发布公告，此时正值D3持续热卖，矛头所指，不言而喻。

群众的智慧再次发挥了作用，不就是屏蔽词库多了几个条目么，我改。无独有偶，这次化名也与食物有关。具体是什么大家都知道了——“美国菠萝3斤装”“大菠萝3袋，你懂的”。不管名字改成什么样，商家卖出一个就挣到一份钱，吃亏的还是玩家。禁售风波后，网络上一直流传这么这个段子：一名玩家在淘宝花500元买了“3斤大菠萝”，到手一看发现真的是3个大大的菠萝，欲哭无泪——我们姑且将它看做是一个笑话，但也不可否认，在这种交易过程中，无论你“懂不懂”，玩家始终处于弱势的一方。D3是淘宝违禁物品，即便换了名字，双方所建立起来的交易合同仍属于无效，倘若玩家利益受到侵害，最终的结果只能是申诉无门。

商人是不会错过任何商机的，即便在D3淘宝价持续走低的大环境下，也不会放过任何涨价的机会。6月初，随着国服《熊猫人之谜》开始内测，D3国服的未来再一次被人质疑。几大门户网站相继发文，暗示网易可能会放弃D3的代理。分析者们头头是道，找出一堆理由来佐证自己的观点。比如WoW持续下滑的人气让网易动摇，D3血腥度太高不易通过审查，游戏寿命太短不易确定收费模式，该玩的都已提前尝鲜，没有再玩一次的必要……但这些证据都建立在“或”“将”“传”上，没有任何意义。网易相关负责人对此经行了辟谣，前不久连国语版的D3过场动画都“偷跑”出来，也算是安抚民心了吧。这个小插曲没能逃过商人敏锐的嗅觉，在媒体们“或”“将”“传”的时候，淘宝上的“大菠萝3”应声涨价，也许要真正等到D3国服上线的那一天，玩家的需求才不会被这些商人随意摆布。

“暴雪出品，必属精品”，自《星际争霸Ⅱ》以来，这口号我们见得越来越少了，这未尝不是一件好事。D3发售后，很多人说暴雪该走下神坛了，也好，当初也是这些人把暴雪推上神坛的。高处不胜寒，神坛上的日子未必好过，否则也不会横生这么多变故。暴雪承载了太多期望，但一家公司不能靠“奇迹”和“革命”这些字眼活着，就连如日中天的苹果，也无法保证自己每一代产品都能有“出人意料”的创新（iPhone 4S就是代表）。持续的、高质量的产品才是一家公司源源不绝的动力，在游戏领域也一样。D3或许没有达到你的预期，但它在12年后，再次做到了此类游戏的No. 1，别脑补什么“如果这款游戏不是暴雪出品或不是挂了‘暗黑’的名头，它就会直接大暴死”之类的想法了，现实没有如果。作为一款以爽快手感、收集装备、搭配技能为主的ARPG，作为D2的续作，D3完成了自己的使命。请把它当成一款纯粹的游戏吧，享受它，It's just a game。

游戏宅的早晨是忙碌的，无心顾及什么美味，往往见到怪和Boss就想赶紧去刷。一瓶Health Potion或许是最快捷的，暴雪顾及到了Health Potion营养比较少，便在同时还提供Mana Potion。不下两秒钟便喝完了，输入账号，进入游戏，奔向炼狱，开始新一天的死去活来。





舌尖上的D3

■策划 本刊编辑部 ■执笔 蚕宝宝、showdown、Tyfon、风梦秋、Oracle、Necroman、蓝星、万物不争



自从2000年《暗黑破坏神Ⅱ》发售，到2012年的5月15日《暗黑破坏神Ⅲ》点爆全球，整整12年的时间。暴雪的“暗黑破坏神”开创了一个时代，让人模仿、崇拜、甚至痴狂了整整12年。人生又能有多少个12年？

自从暴雪第一次透露D3的消息，暗黑迷们魂牵梦萦，如痴如狂，那么D3发售后的如今，当首发的激情略微冷却之后，相信大家对她已经有了很深刻的了解——这到底是不是你心目中的D3？这究竟是不是你想要的，你渴望的，你期待了12年的“暗黑3”？

这个问题已经在玩家中引爆。回忆也好，争辩也罢，下面我们将从不同时空、不同观点和不同角度，呈现大家舌尖上的“暗黑”系列……



蚕宝宝：“小米”的战网回忆录

蚕宝宝，狂热的欧美游戏特别是欧美角色扮演游戏爱好者，曾常年活跃于欧美RPG爱好者的集结地——NTRPG。有数年D2战网奋战经历。游戏行业从业者，2004～2006年任《大众游戏》杂志编辑。

嘿朋友，别误会，我即将写下来的文字和你们耳熟的那个“小米”毫无关系，这是十几年前的往事了。短短十几年而已，那个时候的人和游戏，那个时候的媒体和网络已经和今天完全不同。然而，在D3发售后，我想我还是能在两个时代里找到共通点：即使在10年前，说到暴雪的“暗黑破坏神”系列，国内玩家对它的态度也是比较极端的：要么视为神作一样膜拜，承认它开创了砍杀流ARPG的先河，无论是在操作还是游戏性都无可挑剔，战网的建立也将它推到一个不可超越的高度；要么视之为粪土，认为它是没有内涵的快餐游戏，有侮RPG风范，甚至把对随后跟风的一系列Diablo式泡菜网游的痛恨也加诸于它身上。当然，追捧它的玩家还是占了绝大多数——不管你是休闲类玩家，还是核心向玩家，它有吸引你之处，且配置要求大众化，这就是“暴雪出品”最厉害的地方，管你是喜欢它还是排斥它，最后它都在口碑和销量上能达到双赢。

这种双赢即使在正版销量不佳的中国大陆地区也是可以达成的，还记得吧，为了战网，有多少人冒着兑换序列号的危险买过D2的大陆正版。还记得大米论坛吗？国内正版D2玩家的聚集处。印象最深的一句话是“风之力RMB500元起”（风之力是D2最受欢迎的角色之一——亚马逊的极品，掉落率极低，也是游戏中最值钱的装备之一）。当时我想，真是贵，玩个游戏还花钱买装备，至于吗？10年后，花钱的游戏满天飞了，500块真的不算什么……

大米论坛真正是个技术流的集散地，你若觉得D2是款不用大脑的“点击游戏”，去看看大米上满天飞的技术帖，伤害计算、MF值的算率、魔法防御等等精确到小数点后3


1


2


3



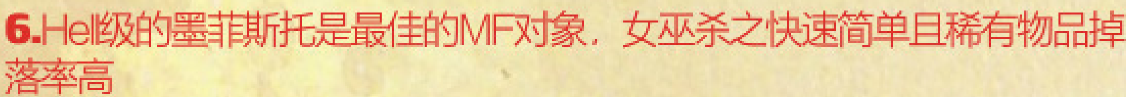

5

1.你是否和我一样，想念那些在战网与朋友并肩作战的日日夜夜
2.奶牛关战斗前的准备，从图中便可看出，当时最受欢迎的就是女巫和亚马逊这两个职业
3.女巫的极品帽子——军帽Shako，属性出众，外观丑陋……忽然觉得《魔兽世界》里可隐藏头盔的选项才是一个质的飞越……
4.原本是彩蛋性质的奶牛关，后来成为战网上新人快速升级的捷径
5.女巫的MF装的最佳武器是一把血红的单手剑，名为“阿里巴巴”（AliBaBa）







6.Hell级的墨菲斯托是最佳的MF对象，女巫杀之快速简单且稀有物品掉落率高
7.上过战网的你一定记得这个软件——Maphack，地图全开，MF必备
8.在与Hell级的“大菠萝”战斗时，队伍里必须有一名圣骑士来增加同伴的魔法抗性
9.MF女巫的标准装备，技能则是当时独挡一面的Nova
10.杀死巴尔的那一刻王座上合影，威风凛凛的两个女巫，一辈子的朋友

位的数字，让你打心底佩服这款游戏的可研究性以及玩家们的学术精神。暴雪游戏总是“易上手，难精通”的，再加上暴雪不厌其烦地为一款游戏打补丁、作修正的作风，D2在发售数年后仍然保持着长久的生命力。当然，漫长的战网征战之路也给我留下了许多难忘的事，现在随便回忆一下，还是能够想到很多……

最傻的

如果你没有上过战网，“暗黑破坏神”的游戏魅力你只能体会到30%——还不到。那些在消磨在战网上数不清的日日夜夜，才是“暗黑”迷心中最珍贵的回忆。还记得初上战网时，选的国内玩家最多的A2服务器，这也是老玩家最多、“有钱人”最多的服务器。刚上时虽然游戏本身已经通关过数次，但对战网的组队、交易规则啊都一无所知。看到交易频道里有人在求低级的绿色套装，正好我有一件，就进游戏内去交易。对方给了我一个“SC”（一种增加MF几率的符文），算是超值了（记得当时女巫的暗金帽子Shako也才2SC），我还不要，并问他“这是什么？没有用。”对方急了，向我解释这个“Very Useful”。我还是不要，认为对方在坑我呢，结果人家给了我一件装备作为交换。后来我才知道“SC”是战网流通的货币，而且很难打到。摸出点门道以后，我也逐渐开始了自己的MF之路——去奶牛关将女巫刷到90多级，建Hell级游戏，穿着一身MF（加魔法物品掉落率）装，一遍又一遍地单刷墨菲斯托，简称“Run MM”。然后Run到个Orb（女巫的最佳单手杖）就高兴得睡不着。

当时有件傻事，就是开始我认为只有暗金装备是最好的，其它的装备都不值钱，尤其是绿装。于是有次朋友送了我一件塔拉夏的衣服我还觉得是垃圾，只因是绿色的，属性也没仔细看。包里不够放了，暂时扔地上，结果一下就被人捡跑了。后来才知道这件衣服是极品啊，掉落率很低，印象里要7SC才能买一件。朋友打到好心送我，在我的大意下弄丢了，后来想打都难得打到了。实际上直到我AFK了，女巫的账号都变成战网的尘埃了，都没能再拥有……

还有件有趣的事是，女巫MF装的最佳武器是一把血红的单手剑，名为“阿里巴巴”（AliBaBa），看到有人在交易频道叫卖阿里巴巴时我就觉得好笑。野蛮人的极品武器是一把看上去平淡无奇的灰色巨刃——CBBQ，它的特别之处就在于具有最高的6个孔，在镶嵌了正确的符文后便成为伤害极高的武器。所以说，永远不要以物品的颜色来判断它的价值，即使放在今日来看，这也是随后大量山寨D2的游戏没能学到的。

最幸运的

最幸运的是，A2上到处都是有钱人，对于“暗黑”装备的需求几乎饱和，对新人也很友好，从来没见玩家在游戏中或交易频道里争吵个什么。奶牛关有新人进来Leech（原意是“依附并榨取”，在游戏里指新人加入8人的奶牛关，靠高等级玩家杀怪，自己站一旁什么也不做获得经验值快速升级，很形象吧？），也不会有什么怨言，更不会踢出玩家。在大米上A2被公认为气氛最好的服务器之一，这也是我当初选择在此开荒并扎根的原因。

开始，作为一名新玩家，有时候奶牛关结束后在整理箱子暂时没退出游戏，会有路人进来问我要不要装备，然后

就扔了一地，也不求回报。类似的情况碰到过好几次，朋友都说我运气好。其实这跟当时战网存在可复制装备的Bug有关，有的玩家复制太多，又懒得拿去卖，就索性送人了。这个Bug好长一段时间都没能修复，后来甚至出现复制的风之力，直接导致风之力的价格暴跌。在随后的补丁中，暴雪直接将亚马逊这个职业削弱，同时被削弱的还有当时最强势的Nova女巫，大幅加强了冷门角色男巫的召唤能力。再看看今日的《魔兽世界》也是如出一辙——一个补丁一代神。

最感动的

如果你是一名玩家，不管你玩的是什么游戏，都会听到这样一句话："也许我们不能玩一辈子的游戏，但我们可以做一辈子的朋友。""暗黑"也是一样。那些曾在战网上帮助过你，和你并肩作战的朋友，是通过这个游戏所获得的最值得珍惜的财富。我还记得最初一位邀我上战网的好友，远在异地，但一直都在我的QQ上，不时还来空间里踩一下，虽然我们都已不玩D2好多年。我就是在他的劝说下，抱回奥美的珍藏版大礼盒，开始了自己的战网之旅。他就像一名导师一样，耐心向我讲解战网上的术语，比如如何Solo等基础知识，还包括带我的女巫过地狱难度。那个时候他的装备也不好，单杀巴尔很有难度，我就看他一遍又一遍地被巴尔杀死，然后复活，从传送门进来继续。就这样，他还不忘告诉我，"站远一点，别被小怪打到"。我什么也做不了，半个小时，一个小时，就这样呆呆站在一旁，心有余而力不足，那种感觉直到现在还记忆犹新。我说不如算不了吧，但他就是不愿放弃，说，你等等，一定可以的。最后，我也记不清到底是花了多长时间，终于干掉了巴尔，他显得特别兴奋，而我都几乎要哭出来。最后还不忘在巴尔的王座上合影，威风凛凛的两个女巫，一辈子的朋友。

最愤怒的

说到这，大家也都看到了，我对"暗黑"这款游戏、战网，以及所结识的玩家朋友们都是有相当深厚的感情的，伴随而来的都是美好的回忆。那还有什么事情值得愤怒呢？那就是国内的代理商"奥美电子"。凭借"暗黑"本身的游戏品质和免费的战网，D2可以说是国内代理的销量最高的正版游戏了。但奥美似乎并不知足，抛开蹩脚的汉化和劣质的美工（还记得中文版的字体有多巨大多恶心吗？以至于玩家要借助软件自行更换），让人匪夷所思的是，购买正版的国内玩家不能像国外玩家一样立即获得附送在包装盒内的CD-Key，而是需要玩家刮开奥美自行设计的序列号，去官网上兑换CD-Key，不能上网就只能通过电话的方式索取，过程相当麻烦。为什么要多此一举？这其中必有猫腻——有些玩家买了游戏，因为种种原因没有立即兑换到CD-Key的，奥美就会偷偷回收将它们给其他玩家。这就是为什么不少玩家过段时间想去置换CD-Key时，却发现序列号无效，这意味着你将和所有的正版服务（包括战网）绝缘，这跟买盗版有什么区别呢？奥美重复发售过D2的各种版本，包括标准版、典藏版、世纪收藏版等等，据说价格最高的收藏版的序列号的有效率是最高的，正版还得讲个"有效率"，这真是让很多喜欢这款游戏以及支持正版的玩家汗颜啊……

如今，D3的大陆正版虽然还没有消息，但奋战在美服、亚服的玩家数量绝不比当年D2时少，D3罕见地成了一款没有盗版的游戏，甚至是一款没有盗版也一定要玩的游戏。新一代的D3玩家们听到这段D2的正版故事，会不会囧到飞起呢？



SHOWTOWN：D3到底有什么干货

showtown，喜爱各平台游戏，PC上钟爱暴雪出品。凯恩之角论坛高级版主，"暗黑"系列资深玩家。非数据党、考据党、画面党、舅舅、精英、高玩、高富帅，善良的已婚孩子一名。

我认为，所谓的游戏性，宏观的解释就是指游戏的核心性质。而具体来说，游戏性主要是指游戏的趣味性和耐玩性以及游戏的内涵。

从一开始，在PC游戏里说起游戏性，人们想到的就是3DO、黑岛、暴雪等一些制作出经久耐玩的游戏的"良心"公司，而在主机上游戏性则是任天堂对抗Sony抢占其主机市场的反击之力。

随着时间的推移，许多公司由于开发成本太高，获利太少，以及无力面对日益猖狂的盗版市场，纷纷倒闭或被收购，相反，EA、Ubisoft等商业化气息很浓的公司逐步崛起，商业化公司的成功，是因为其大量快餐游戏的销量，可是由于其巨大的发行量，导致作品的良莠不齐，所以现在当人们提起游戏性，想到的就是暴雪娱乐和任天堂。

在PC上，暴雪娱乐一直占据着玩家心中PC游戏业界No.1的角色，这是因为暴雪出产的游戏的两大特色：跳票和耐玩。跳票，从积极面看，是暴雪对自己的游戏要求过高，导致游戏一改再改，发售一跳再跳，而玩家之所以能够忍耐暴雪一次次的修改游戏发售日，甚至是以年为单位也毫无怨言，就是因为暴雪游戏的另一个特色：耐玩。所谓的耐玩，从广义上说也就是游戏性，暴雪的游戏，从《魔兽争霸Ⅱ》开始，每一部都占据了市场5年以上的时间，像《魔兽世界》这种极度成功的游戏甚至在其发行8年后仍然经久不衰，这和一些游戏上市3年后就无人问津形成鲜明对比。这也是玩家推崇暴雪游戏的原因之一。

回到正题，2012年注定是令全球PC玩家疯狂的一年。因为时隔12年后，暴雪娱乐终于在2012年5月15日推出了其经典游戏《暗黑破坏神Ⅱ》的续作，《暗黑破坏神Ⅲ》。而"暗黑破坏神"系列一向是以游戏性著称的。可是游戏发售后，质疑的声音此起彼伏，很多人说D3砸了暴雪的招牌。有人说是因为开发者北方暴雪的离开，导致了"暗黑"的精髓也随之离开了；也有人说是因为暴雪已经不是以前的那个暴雪了，现在暴雪商业气息更加浓厚。其实这许多的质

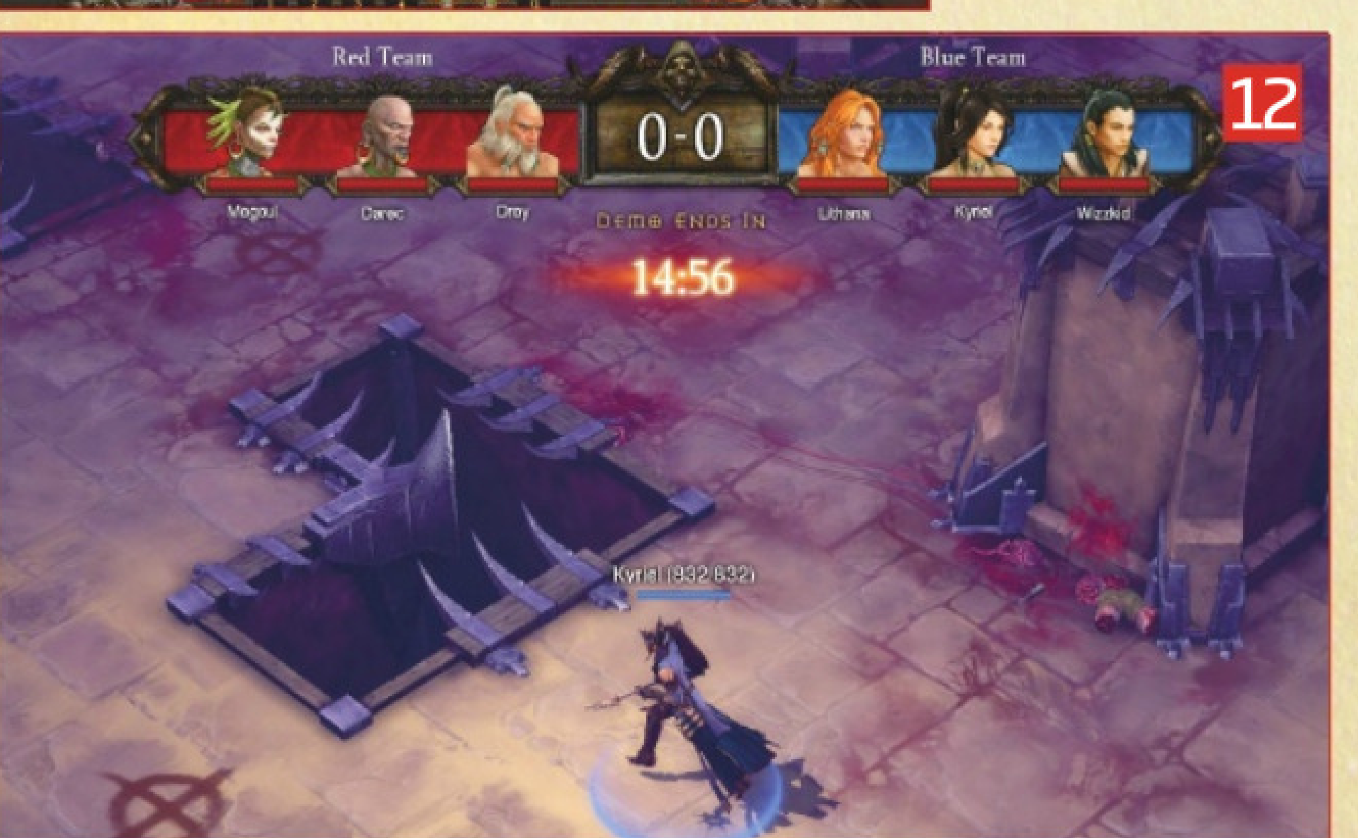
疑，最核心意思就是在说：D3没有了游戏性。但是事实真的是如此吗？从我个人的角度上来看，我并不认同这个说法，我认为游戏性应该具备多个角度的元素，而D3可以说具备了大部分的元素。

代入感

所谓的代入感，其实就是玩家在RPG中扮演的角色是否能使玩家从该角色的处境和场合出发，进行一系列活动。在我看来，代入感最强的游戏，是Kinect的体感游戏，全方位的扮演，才是真正的代入感。而在PC上，让我承认的只有《仙剑奇侠传》和《超级玛丽》，是的，你没有看错，就是那部上世纪90年代风靡网吧的《仙剑奇侠传》以及80后小时候玩的红白机经典游戏《超级玛丽》。很多人觉得画面多么真实，效果多么绚丽，代入感就会多么的好，但是事实却不是如此，我之所以会觉得上世纪90年代的“仙剑”会有代入感是因为那时候我初次接触电脑游戏，而扮演自己心目中的侠客的感觉是当时任何一个游戏都不能带给我的，也正是因为如此，所以李逍遥的一切故事就如同发生在我自己身上一样，还记得那时候走出电脑房，看见外面蓝天的时候，心情久久不能平复，感觉就如同自己穿越了一回。所以我认为代入感是和一个人玩游戏的心境有很大的关系的。现在玩CoD、玩“战神”等等游戏，我也并没有很大的代入感，甚至连以前玩《轩辕剑——云和山的彼端》的那种投入的感觉都没有。而在玩D3的时候，当我听到金币掉落的声音，听到怪物爆破的声音，听到迪卡凯恩的声音（还记得经典的Greatings么？），以及砍杀怪物的爽快感，那种感觉就像你多年之后发现你的初恋变得更美，更动人，更让你心仪的时候，她婀娜地走过来对你说，我们之间的一切都没有变的感觉，你能想象么？我认为这种感觉对于我来说，就是最强的代入感了。比什么史诗剧情、宏伟数据库、高清画面更具有对我的征服力。

11.尽管炼狱难度困难重重，但D3的合作模式仍然充满乐趣

12.D3的PvP在开放后还会继续扩展游戏的生命力



创造和成长

很多人认为创造仅仅局限于模拟游戏，比如《模拟城市》《模拟人生》。但是其实不仅仅是模拟类游戏具有创造性。比如《星际争霸》等即时战略游戏，本身对于战争的运筹帷幄和对于资源的掌控就是一种创造，而组建一支特殊的军队进行战斗更是创造性的极致发挥。而成长是指由低级或简单形态向较高级或复杂形态发展，或者在数量、价值或力量上的增长，RPG里就是表现为装备的提升。所以创造和成长对于一个游戏来说，可以说是至关重要的，也是游戏性判定的重要组成部分。那回到D3，D3作为一款ARPG游戏，创造元素和成长元素非常丰富。相对于D2而言，D3简化了无用的属性，创新了系统，比如取消了自主加点，取消了技能点系统，用技能符文取代。这些看似将创造性抹杀的举动，实际上却是优化了游戏系统，使玩家的创造性和成长性更集中在游戏的核心系统——装备的搭配上。作为一款RPG，其实就是创造一段自己使用的人物的传奇人生，将人物成长为一位英雄。装备的一点点提升，都会给人物带来整体性的提升。玩家不必拘泥于如何加技能点或者是加点错误而重练人物，而是把所有的精力都集中到装备上，同时，装备的多样性以及技能符文的随时切换决定了玩家可以创造出截然不同的人物和截然不同的打法。这对于玩家来说，是很强的创造性，看着自己的人物随着游戏的深入逐渐强大起来的感觉，这就是RPG的创造和成长！而D3，就是把这种创造和成长发挥到了极致。

益智

D3中各种Boss有着不同的打法，以4个关底Boss为例，屠夫考验的是近战装备和远程走位。比列考验的是远程装备和近战走位。阿兹莫丹和Diablo则是对所有职业的跑位、技能、装备的考验。可以说，每个Boss包括小Boss都有着需要玩家去思考的地方，思考如何更有效率地Run Boss。思考如何搭配装备才能有更好的收获和更低的危险。而游戏中的金怪的随机4个词缀更是增加了游戏的益智程度，各种不同的搭配打法不同、站位不同、装备不同。而解决这些难题所获得的满足感及成就感就是游戏性最好的体验。这不是一部无脑砍怪的游戏，而是一部需要智力解答和灵敏操作的砍怪游戏。

探索、物理特性

不同于冒险游戏的探索，D3更倾向于在随机的地图上对随机分配的怪物类别及随机组合的怪物属性进行探索。这使得玩家长时间地处于一种好奇、兴奋的状态中，这对于保持玩家对游戏的兴趣来说至关重要。D3归根结底还是一个刷装备的游戏，所以如何保持对枯燥的刷装备游戏方式进行改良，使玩家能享受刷装备的过程，这就是暴雪这些年来对“暗黑”系列所作出的改变。包括更为夸张的随机地图，更为明确的掉落机制，更为有效的刷怪方法（涅法雷姆Buff的加成），这使得玩家在刷装备的同时，也是在享受刷装备的

过程。特别值得一提的是，D3引入了物理效果。虽然这种技术已经比较成熟地应用在一些游戏当中，但是在“暗黑”系列中引入，无疑是令人兴奋的，相信任何一个玩过D3的玩家都见过不下100次暴躁外皮的尸体（如果你说那是尸体的话），100次倒下，100次都是一堆烂肉。而D3，100次倒下，就有100次不同的状态，这都要基于强大的物理引擎。物理引擎还带来了革命性的打法，比如在眩晕CD的时候，可以利用破坏周围的环境来达到击晕怪物的目的。这些环境因素也不再是以前的贴图，而是完完全全的物理效果的模拟。这无疑是革命性的。这使玩家更加乐于和环境互动，更加乐于去探索，更加乐于去享受刷装备的过程。





13.金币流水般从怪物身上蹦出的快感无与伦比
24.在高难度下，精英怪才是真正的大Boss

组队和PvP

如今，仅仅是单机游戏已经无法完全满足这个时时刻刻需要互动、需要社交的社会了。D3保持了“暗黑”的传统，组队传统，在不放弃单机游戏的情况下，D3对多人游戏做出了许许多多的调整，其中包括交易系统、拍卖行系统，好友加入系统等等，这些系统的目的就在于让玩家更方便地融入到暴雪创造的一个虚拟社区，我们称之为BN社区。也正是有了这些系统，让我们看到了未来单机游戏的趋势，是的，以一种可以联机也可以单机游戏的方式，一方面保全了需要单机游戏的玩家，另一方面也满足了需要社交、互动游戏的玩家。而同时任何一个玩家又能通过游戏内的拍卖行方便地购买和出售自己的战利品，这大大的提升了游戏的可玩性。而未来的PK系统，则是游戏性和竞技性的结合，俗话说：与人斗，其乐无穷。目前PK系统到底如何不为人知，但是按照暴雪的想法，PK系统势必是以竞技为主的，而竞技，从角斗士到运动员，自古以来就是人们在不停追求的。所以未来PK系统上线以后，D3的游戏性会大大的提升这点是毋庸置疑的。

作为一款大作的续作，我们给予了D3过多的关注和过高的期待，以至于当我们玩到如此优秀的作品时，还多多少少带有了一些失望。自古就没有完美的事，自然也没有完美的游戏，但是D3的游戏性，至少是胜于D2的，很多人说D3简化了加点、技能、词缀。但是在我看来，加点、技能的改进是对游戏性的增强，而词缀，的确相对于D2资料片来说是少了点。但D3还是一个初生的孩子，拿一个已经经历了12年风雨的垂暮老人去比较一个初生的孩子，这看起来并不公平。词缀是可以加入的，但是游戏的核心系统是不会改变的，“暗黑”的核心系统是什么？是装备的积累和人物的成长。这两点在D3中仍然是绝对核心，D3的确有不完美，但是，已经足够了。我很享受和几个好友一起在炼狱开荒的感觉，哪怕是死到30秒，但是我们确却是伴随着笑声在开荒的。

正如我在另外一篇文章中说到的，一旦你玩穿了一个游戏，你会觉得一切都不一样了，哪怕你知道这个游戏玩穿了才是开始，但是一定会和你在玩穿之前的心态有所不同的，我只希望那种变化来的更晚一点，让我更长时间的享受这个过程，所以我很感激暴雪，让我能再一次回到我那富有激情的游戏时光，让我能享受游戏的过程而不是为了无尽的等级、无尽的目标而游戏。

我觉得能让人享受游戏过程的游戏，就是最具有游戏性的游戏。而D3，正是这样一部让人着迷的游戏。



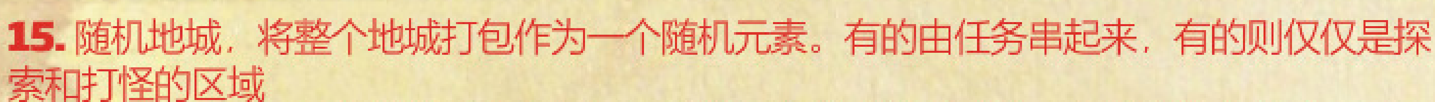
Tyfon：更爱剧情

Tyfon，GenieGames（灯神科技）联合创始人、设计总监。目前忙于iOS版《谋杀法则——拜占庭刺客》《调酒大师》和其他新产品的开发。大一开始玩《暗黑破坏神》，到截稿前D3进度是炼狱第三幕。

有一位《魔兽世界》里的朋友问我，我没玩过“暗黑”系列，这游戏要怎么玩？

我回答：看到一个怪，拼命用鼠标左键拼命点他，点到死，捡宝物。

这就是“暗黑破坏神”从1到3不断贯彻和强化的设计理念，战斗和宝物。你看见一个怪物，你知道这可以战，战了它会让你很爽，并且它会掉宝；你看见一个标记着闪电强化多重射击或者旋涡幻象喽啰无敌的怪物，你（至少你的骑士随从）知道这“值得一战”，战了它会让你比较有成就感，并且它会掉更好的宝。这就是“暗黑破坏神”，一个巨大的斯金纳箱子。在这个箱子里，我们不是迷茫于思索世事无常的薛定谔猫，而是对奶酪热衷不已的斯金纳小白鼠。从猫到鼠，最重要的是于点击开关获得奖赏的快感，所以我们都很忙，忙着选择段落开始游戏，忙着放完“超级赛亚人”或者“熊已上路”以后逃命，忙着从垃圾堆里捡起一件塔拉夏的守护，忙着挂满5层寻宝加成，忙着跑尸。



15. 随机地城，将整个地城打包作为一个随机元素。有的由任务串起来，有的则仅仅是探索和打怪的区域
16. 在炼狱难度下，豪言壮语加上迅雷不及掩耳盗铃之势的冲锋，往往会带来惨痛后果（本图在低难度下截得，小朋友请不要学这位骑士叔叔）
17. 要塞城墙下，魔军与卫兵激烈交战，雪地的反光中映出攻城兽恐怖的巨大身影。很可惜这样的场面只是观赏性质。而且整个第三章几乎没有和野蛮人相关的剧情，未免令人有些失望

对于Interplay和Troika的元老，经历过《辐射》和《奥秘》的Leonard Boryasky来说，要在这样一个游戏里加入深厚细腻、令人回味的剧情，无异于螺蛳壳里做道场。从辐射到暗黑，天地的变化犹如从舞台到针尖；作为D3的首席世界设计师，他的一大工作内容，是说服同事们（也许还包括玩家们）认识剧情的重要性，哪怕是在动作游戏里。他经常引证Half-Life之类的游戏来说明游戏剧情可以融入对白和环境中，而不会伤害到快节奏的动作玩法。

不知道"辐射"和《奥秘》的粉丝们会怎么看待Boryasky在暴雪的工作。好吧我还是知道一点的，因为我就是其中一个。从今天D3交出的答卷来看，我觉得暴雪和Boryasky还未能做到完美，但路子找对了。

章节

让我们来假设这样一个比较典型的D3玩家，他会跳过大部分对白和游戏内过场，偶尔看看CG。他的游戏方式是有怪就杀，进度是炼狱第二幕或者第三幕，打不过的时候除了逛拍卖行也会回头刷刷屠夫哥布林华丽宝箱，或者靠下凡的泰瑞尔大爷带刷精英怪。

这里会先碰到D3剧情结构的第一个设计。当这位玩家进入游戏选择是到第一幕刷屠夫、到第二幕刷哥布林还是到第三幕找泰瑞尔带队时，他要先选择章节和段落才能进入游戏。这时，剧情的进程就会一目了然地出现在选单上。

这种单线章节式的结构（以及游戏里相应的辅助设计）让玩家不可能错过任何一段主线。很简单，要进行游戏就得完成剧情，哪怕你是通关了回来刷装备。在游戏中，剧情节奏明快，步调紧凑，需要往返于野外和城镇之间的任务也并不频繁。对D3这样一个需要把主线塞进高密度战斗中的游戏来说，挺合适的不是么。

但是，要让这个结构运作完美，需要实现当初暴雪对刷怪的构想。也就是玩家从某个场景开始，满世界寻找所有精英怪，一边打一边积攒叫做"涅法雷姆之勇"的寻宝Buff。这样一来，每次进入游戏的时间便可以充分延长。反之玩家如果在游戏中停留的时间不长，比如像D3那样打个老墨或暴躁外皮，又或者没多久就碰到完全打不过的精英要重来，又或者想要从第二幕切回第一幕，这种设计便会变得麻烦起来。需要频繁在主界面选单里寻找对应的段落可不太愉快。

抛开这小小的不快，我们继续来看在表现背景故事的细节上暴雪是怎么处理的。毕竟，主线不能出现长篇独白，不能出现分支选项，并且几乎全部可以跳过。那么丰富的背景就只能见缝插针地添加。别忘了，依旧不能影响到Hack & Slash的爽快玩法，背景故事必须像深扎的树根一样被掩盖在战斗的花冠之下。玩家可以采摘花朵，也可以向下深挖到故事的水源。

首先，我们需要最快速度进入战斗；其次，在战斗的间隙，如果我们这些英雄想休息一会儿，那么可以像玩普通RPG一样游走在城镇的各个角落，找每个NPC对话（或者仅仅是经过他们身边听听他们的闲谈），像喝下午茶一样挖掘背景故事。比如卡尔蒂姆酒馆门口的女贵族和铁狼卫士之间有趣的关系进展，都可以在闲暇之时细细寻找。

随机事件

在对Boryasky的采访里，他提到最多的系统，非随机事件莫属。基本上这是过去随机地图和随机怪物的一个扩展模式，具体做法就是将一小块具备独立剧情、怪物和战斗模式的地图，打包成一个单独的随机元素放到地图里。随机事件小到教堂里埋头研究的邪教徒，大到在废墟中封印恶灵的死灵法师（顺便说一下他是D2里那个死灵法师的弟子），甚至一个完整的限时地下城。

随机事件这个系统很适合这类具备强烈随机性要素的游戏，当脚本适合的时候，也更能让剧情和战斗结合起来。实际上，随机事件中的剧情表现，从技术上说并没有多少新奇之处，不过我们大致可以看到暴雪一贯的思路：先上手，打完了如果玩家想看，那么可以看到更多剧情。在第一幕有个随机事件，玩家帮助农夫杀死围困他们的怪物。这是个非常简单的支线剧情，只要去杀就好。然而杀完怪物领好奖励之后，玩家可以进入农夫和他妻子居住的屋子，这里开始才是真正要表现的部分，诸位有兴趣的话可以自己去找一找。

如果要说随机事件有什么不够好的地方，那要回过头和其他设计一起说。首先，章节式的剧情结构不允许你像D2一样满世界传送，而要往前走就要赶剧情。如此一来，在一块地图上停留的时间不会很长，加上随机事件需要占据的地图空间往往很大，这就会让人有一种D3地图狭小的错觉。而且说真的，第三章和第四章的地图确实太小。整体而言，地图连贯性不够，太碎片化了。

随从

暴雪最开始并不想把随从当成一个很重要的系统来做，他们甚至说过没打算让随从在高难度生存这样的话。幸好现在的随从们虽然经常犯二，但还算是能帮得上忙。

真正让人惊叹的是随从的对话设计，在所有和剧情相关的设计里它是最为精致和完善的。在每一章，每一节，不同的随从和主角都会有不同对话；当随从被留在城里时，他们相互之间还会进行对话。好就好在这些对话是自行触发的，就像一个真正的队友那样。他们会在你进入一个场景时为你说明或者发出惊叹，会对你嘘寒问暖或者说些无厘头的笑话，会突然高喊着圣光向精英怪物冲锋（噢……这种事情还是少一点好）。

随从们的缺憾除了战斗AI的缺点外，更多的还是专属任务的缺乏。Boryasky曾提过每位随从会有专属任务，但实际游戏里，除了和他们相遇时会有几个任务介绍来历，之后的剧情就被浓缩到对话里去了。固然在每章闲暇的时候点击随从来了解他们的故事也很不错，不过想必大家还是更希望获得更完整、更立体的体验。当然，打得爽还是最重要啦。

其实，D3里和游戏融合得最好的故事，都是那些发生在你身边的。当你经过时，有人会请求你的帮助，有人会为你鼓掌，有人会偷偷欣赏你，有人会嘲笑你；有人在勤学法术，而不知道她所面临的恐怖命运；有人只是和自己的妻子道别，而他的妻子会在他死后和他合葬在一起。如果你停下脚步，也许就能对他们了解得更多。不管是玩家还是暴雪，都不该忘了老朋友凯恩的那句话：

Stay awhile and listen.















18.3个随从单独在一起的时候，会自己谈些很有趣的话题……

19.游戏的章节段落选单。尽管一目了然，但若要常常进行选择的话也是很头疼的

20.女贵族与铁狼剑士，在魔王比列袭击城市后，两人的关系会有微妙的变化……

21.随机事件之胆小的士兵，小型随机事件通常只有对白和少量互动物件或怪物

22. Tyfon的人物之一

23. Tyfon的人物之二

24. Tyfon的人物之三

25.随机事件之死灵法师，大型随机事件包括专用的场景、互动物件、怪物和任务



风梦秋：D3与WoW

风梦秋，中旬刊暴雪专区长期作者。红白机时代便与游戏结下不解之缘，曾酷爱独处小黑屋从事盗墓活动的古墓迷，八年腚不离椅混迹《魔兽世界》美服的成就坐骑宠物控，温饱难料却抱着伐木出一栋海景别墅的梦想18/7于D3中苦战的超级宅男。

不知道是我老了还是这世界变化太快，几年前所发生的好像都已经是很遥远的事情了，而回想忆上个世纪发生的事情竟好像老人回忆解放前辛酸往事一般，只留下模糊的片段。

我很幸福，上世纪90年代可以说是游戏创新的黄金时代，不少出色的经典都诞生于那个阶段，甚至开创了新的游戏类型，其中有一个名字恐怕连如今已变成黄脸婆的60、70年代生的大姐们都会有些印象，那就是《暗黑破坏神》。

说到“暗黑”我就想到了一个词——PK。这是一个后来泛滥到连老头老太太都知道的一个词，在这样那样的脑残比赛中被滥用的一个词——某某PK某某，让这个词在中国普及起来的，我记得正是有了战网的“暗黑”，当时的“大软”上就曾有前辈介绍过这个词，Player Killer，在镇子上杀害其它玩家的人。

“暗黑”本身的故事非常简单，英雄杀进镇子下面的地下城一路掠夺各类怪物直到最后干掉“大菠萝”，如此反复，听起来是一个很无聊的游戏。但是杀100000000只怪物才能升上一级，无穷无尽地伐木随机的装备，然后凭借等级和装备的优势虐杀其他玩家，你会不会觉得这一切都太熟悉？没错“暗黑”正是那万恶之源（话说现在不少人在D3里也正是用万恶之源任务进度来伐木A4呢）。有了“暗黑”才有了成千上万的“暗黑”Like游戏——我就玩过不计其数的这种游戏，一进去入眼就是红球蓝球，然后有了各种韩国的网游，而中国人伟大的创造力——我是说山寨能力又衍生出了无数的国产网游。所以可以这么说，“暗黑”是所有亚洲网游之祖。

而欧美网游却有着全然不同的发展方向， 大家都熟悉的就是《无尽的任务》时代，而之后便是现在地球人都知道的《魔兽世界》（下面简称WoW）了。

暴雪在下一盘很大的棋？

对于暴雪来说，2011年可谓流年不利。WoW从诞生以来就在不断刷新各种纪录，一个个的资料片把它带上越来越高的巅峰，但盛极必衰是必然的道理，已经7岁多的WoW已经步入暮年，它的辉煌所持续的时间早已超过被它所取代的《无尽的任务》。2011年，WoW也不可避免地出现了下滑的趋势，前三个季度用户数量持续大幅减少。一方面，《大地的裂变》这个资料片的不少方面引起许多玩家的不满，而一些比以往更强劲的竞争者也开始出现，先后有《时空裂痕》《最终幻想ⅩⅣ》等大作，而到了第四季度被众人看好的《星球大战——旧共和国》也已登场，面对这种情况，暴雪在暴雪嘉年华开始的当天针对欧美玩家推出了一项很给力的促销：Annual Pass（年卡），只要“魔兽”玩家签订协议承诺持续付费1年，即可获得泰瑞尔的军马坐骑、《熊猫人之谜》资料片的测试资格，以及免费的《暗黑破坏神Ⅲ》数字版。玩家并没有因为签订协议多付出什么，也仍然可以照常用信用卡按月付费或使用双月卡，不是像预存话费之类的提前消费的方式，加上有那么多福利，自然是相当诱人的，最终签订协议的玩家超过了120万。

最后暴雪成功阻止了用户进一步下滑的趋势，在竞争











26.在第三幕这个小地窖开宝箱是常用的MF手段之一
27.D3的技能只能绑定6个快捷键，玩家为了应对不同怪物必须调整技能组合，也是一种乐趣
28.锻造真是毁一生
29.拍卖行给玩家提供很多方便，不过目前拍卖行的设定有很多不足之处
30.后缀组合坑爹的精英怪比首领还要难缠得多



31.D3有一点设计我觉得值得WoW借鉴，就是法系的法术也都基于武器伤害，这样有利于物理职业和法系的平衡。WoW的一大问题就是武器对近战的帮助极大，而法系就只能依靠橙杖特效之类的打天下

最激烈的第四季度只损失很少的用户，而到2012年3月公布的资料则显示用户数量与上个季度持平，这其中年卡的作用肯定不小。不过，在2012年3月开始的《熊猫人之谜》测试又带来一个新的问题：暴雪必须把超过120万的年度订阅用户都邀请加入《熊猫人之谜》的测试，刚开始暴雪都不知道该怎么办，但最终还是在短时间内分批把所有这些用户都邀请进了测试服。可这样多的用户又给有限的测试服务器带来了很大的压力，服务器这么不稳定的情况下测试要如何进行呢？这个问题在5月15日突然就解决了。这一天《暗黑破坏神Ⅲ》正式发售/上线，大家都跑去玩D3了，测试服自然也就没什么压力了。

不用任何统计，我就可以断言《魔兽世界》的在线人数在这一天之后突然出现了大幅的下降。我所在的服务器虽然不是满人口的服务器，但周末的暴风城拍卖行冷冷清清却是7年多来前所未有的事情。当然也不是所有人都跑去玩D3，某位仁兄的战网签名就酸溜溜地改成了“实名好友列表中24/27人在玩某个烂游戏。”而我的情况是，几乎所有的“魔兽”好友、公会朋友，不管是最近还在玩WoW的，还是这几年里陆续退出WoW的，全都在玩D3。到头来，对WoW冲击最大的，不是任何一个所谓的WoW杀手，而是暴雪自家的游戏，不免有些讽刺，而且造成这局面很大因素还是年度订阅赠送了免费D3的缘故。

D3开放第一周，很意外地我参加的龙魂团队居然还能按时活动，不过呢，大家讨论的都是D3。群众纷纷表示奇怪，鼠标左键点击人物怎么没有移动，而某人屡屡死掉，大家又总结出原因是保命技能没有绑定到1～4的缘故（D3的快捷键），D3的影响力可见一斑。

当然，这并不意味着D3可以从此可以取代WoW。D3本质上其实还是那个单机游戏，开始固然充满新鲜感，但当大家打通地狱模式，体验了炼狱模式的残酷，5个职业都尝试过后，D3就只剩下一个枯燥的玩法：每天反复地打怪刷装备。我有个玩过多年D2的好友就这么说，当你离开WoW去玩了下D3，反而更能认识到WoW是一个多么了不起的游戏。你在WoW中就算是周周伐木同样的副本也有大批团员可以交流，而且可以做日常可以下副本可以打战场可以竞技场可以收集坐骑宠物可以做成就可以只是到处闲晃截一些美景，有那么多事情可以做。

我觉得暴雪至少时间上的安排很巧妙。这段时间是WoW资料片末期内容空档的时期，玩家本来就无事可做。而《熊猫人之谜》的测试版本开发进度迅速，而4.4之类提前推出资料片新系统的补丁也将开始PTR测试，估计在大多数人玩腻D3之后，《熊猫人之谜》就刚好能接上。而且战网系统把WoW和D3玩家连接在一起，D3本身又是个免费游戏，未来WoW玩家在团队活动之余除了做日常什么的，也可以跟公会好友去打打D3，“魔兽”的社交网络也可以帮助D3玩家找到队友，两者其实有很强的互补性，有了D3，WoW对玩家的凝聚力也加强了，这么看年度订阅实在是个高招。

现金拍卖行

曾有人说，WoW成功最关键的一点就是加入了拍卖行。确实，原先铁炉堡成为联盟主城的原因就是因为只有这里有拍卖行，现在拍卖行早成了每个“魔兽”玩家每天都要光顾的地方，是不可或缺的功能。“暗黑”由于装备属性随机加上随机掉落的特点，装备的交易更是重要，否则猴年马月都未必能集齐一套符合自己需求的装备，所以从前通过第三方网站进行的地下交易就很活跃，D3向WoW借鉴，加入拍卖行功能只是必然和明智之举，虽然拍卖行目前尚有很多问题，比如搜索的功能不够完善，而且覆盖北美/亚洲/欧洲等整个大区，稳定性开始有些问题，而且因此有不少限制，

特别是不能取消拍卖，后来为了稳定性又暂时暂停了宝石配方等杂物的拍卖功能，但毕竟还是给玩家带来了很多方便。

争议最大的现金拍卖行一再延期，到现在还没有开放。有些玩家觉得拍卖行的加入特别是现金拍卖行的加入影响游戏公平性，有点国产网游的味道了，其实游戏由现实的公司运营，现实的玩家来玩，怎么可能保持世外桃源，不管通过什么途径，都会有人通过各种方法把现实中的优势变成游戏中的优势，暴雪也不过面对现实索性加以利用罢了。只不过现金拍卖行限制太多，克扣又过多，恐怕很多交易还是会绕过拍卖行私下进行。

我不知道有多少玩家纯粹是为了游戏重复枯燥的打怪刷装备的过程，说真心话，我觉得有拍卖行，有交易，才让很多人有了把D3一直玩下去的动力。

明天会更好

目前D3存在着这样那样的问题，国内外论坛里都充斥着各种抱怨和争论，特别是炼狱难度设计不合理，第二幕的难度比第一幕倍增，而第三、四幕又高出不少，顶尖的63级装备只能在第三幕和第四幕掉，很多玩家利用取巧的办法跳过内容直接到第四幕去踢罐子或是抱泰叔叔大腿。有趣的是暴雪对于玩家在做什么其实都很清楚，但也没急着改掉，似乎是支持玩家寻找各种有效率的方法来MF（打魔法装备），对于强势的职业和天赋也是表示支持，允许玩家至少是暂时享受这些乐趣，不像WoW那样注重平衡性。我倒也认同有些玩家的看法，其实有时候不公平也是一种乐趣，“不服就练一个”嘛，WoW很大的一个问题就是在加入竞技场之后过于强调平衡，为了PvP作出的种种调整越来越抹去职业的特色，在为了平衡，为了尽量满足所有的玩家做出妥协的同时也失去了很多乐趣。

针对目前的各种缺陷，我的一个玩了多年D2的朋友是这样告诉我的，其实D2原来并不好玩，是出了资料片以后才变得完善变得好玩的。看了看暴雪关于1.0.3补丁的说明，就已经在针对目前存在的炼狱各章难度不平衡以及装备掉落的问题等进行调整。注意总结问题并及时作出调整，这才是暴雪，当年《星际争霸》就是一个又一个的补丁才让它变得越来越完善并一直保持着活力，相信D3也会是这样。



ORACLE：蓝精灵打败格格巫？

Oracle，身为一名在炼狱里奋战的恶魔猎人，错过“3秒烟幕”最强时期，心比天高，命比纸薄，在坚持与放弃之间徘徊。此时我应该说这游戏锻炼心境培养毅力呢，还是应该说暴雪连难度曲线和职业平衡性都做不好呢？角度，这是个问题。

在我动笔时，距D3发售已经整整过去了20天。基本上，该玩的都玩爽了，该喷的也喷完了。游戏发售之初，问题主要集中在表面，比如让人发指的服务器质量，前面已经讲了很多。还有单机网游化的质疑，伴随而来的是交易、平衡性等一系列问题。几派玩家就“D3是否对得起伟大的‘暗黑’系列”这一命题吵得不可开交。就拿画面风格来说，有人就是觉得建模简陋不忍直视，但另一方面，暴雪用尽量低的配置需求实现了贴近游戏原画的画面效果，出色的美工也不像画面技术那样那么容易被时代抛弃。从上面的例子我们不难发现，有关D3的所有争论，都只有立场不同，没有对错之分。站在“延续D2精髓”的角度上看D3，与站在“一个新时代的ARPG”的角度上看，得出的结论可以是截然相反的。现在大半个月过去了，第一批进入游戏的玩家大多已经奋战在炼狱难度下。在庞大的玩家基数和拍卖行的支持下，游戏的全部内容很快就被探索得八九不离十，一些分歧也愈发明显。下面我们来谈谈目前的阶段下，最让玩家诟病的两个问题，而它们这正是由于“角度不同”所导致的。

那群蓝精灵看起来值得一战！

上面这话包含了D3发售后广为流行的两个梗：你在游戏里可以雇佣到一个圣骑士，圣骑是个标准“卢瑟”，满嘴正义，暗恋女巫，当然这不重要，重要的是圣骑在随你战斗的时候，总会说出一些这样的对白：

圣光啊，你有看见那个敌人吗？
那个家伙看起来值得一战！
可敬的对手！
能再多找几个吗？
……

暴雪给3位佣兵各自设置了一套符合场景的台词，这会在很大程度上增强你的代入感。其中又以圣骑的语录最为流行，因为在高难度下，这些台词有着莫名的喜感。哦对，高难度，它能帮你理解这一节的标题为什么是“蓝精灵”而不是“敌人”，这牵扯到第二个梗——一段在玩家圈子里流行甚广的《蓝精灵》改编歌词：

在山的那边海的那边有一群蓝精灵，
他们快速又瞬移，他们筑墙又监禁；
他们喽罗无敌生活在那绿色的大森林，
他们亵渎熔火漩涡又结群。
哦……可爱的蓝精灵，
哦……可爱的蓝精灵，
他们齐心合力秘法加持打败了英雄们，
他们唱歌跳舞快乐多欢喜！

“蓝精灵”特指游戏中的蓝色精英怪。在炼狱难度下，这些精英怪有着4种词缀。同D2后期物魔双免的精英怪不同，D3的精英怪极具攻击性，摧残玩家的方式五花八门。比如带一群永久无敌的小弟追杀你；比如把你监禁在原地，然后实施每隔3秒一次的迫击炮集束轰炸；再比如在地上放一堆毒圈火圈激光阵，一抬手把你拉进来。怪物攻击欲望之高，手段之丰富，在Diablo Like游戏里前无古人。但对于玩家来说，进入炼狱之后，陡然提升的难度带来的挫败感，也是前所未有的。如果你还能跌跌撞撞打通第一幕，那么接下













32.人物选择界面里的玩家角色有棱有角，让人不忍直视
33.这就是那位圣骑哥，旁边是他暗恋的女巫
34.无论你有怎样的装备，都不能小视一群拥有变态词缀组合的蓝精灵
35.无数人在第二幕的门口被不起眼的“小蜜蜂”虐得死去活来
36.带秘法词缀的怪物是近战的噩梦
37.一场艰难的战斗后，“蓝精灵”死了一地

来的第二幕会让你见识到什么才叫真正的“血染黄沙”。

说起第二幕，真是满脸都是泪。无数玩家杀掉屠夫志得意满，结果被第二章开始的小怪秒得出不了门。就拿我的恶魔猎人来说，第一幕打得有惊无险，第二幕直接变成魂斗罗，还是有延迟的魂斗罗。从这个时候开始，生命数值便没了意义。大家的区别就在于我只能抗一下，而你能比我多抗两下，也就是论坛上俗称的“一滴血”“二滴血”。让我们回到前面说的圣骑，炼狱难度下的圣骑看到精英怪还是一如既往地亢奋：“那个家伙看起来值得一战”，一个冲锋上去，下一秒就跪地。然后15秒后，满血复活，对着被“漩涡、快速、轰炮、监禁”的精英怪追得抱头鼠窜的你，说：

“能再多找几个吗？给我来一场真正的挑战吧。”

面对这样的黑色幽默，恐怕你只有苦笑了。

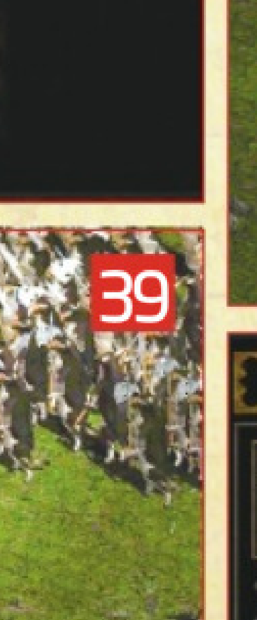
分歧就出在这里，玩过D2，或者一路玩着单机游戏过来的玩家，会觉得D3的难度曲线不可理喻，不，压根就没什么难度曲线，只有难度折线。炼狱难度下的每一幕难度都节节攀升，毫无过渡。但从一款准网络游戏的角度来考虑，D3这样不近人情的难度设置，却是理所当然的结果。而导致这一切的，正是拍卖行。

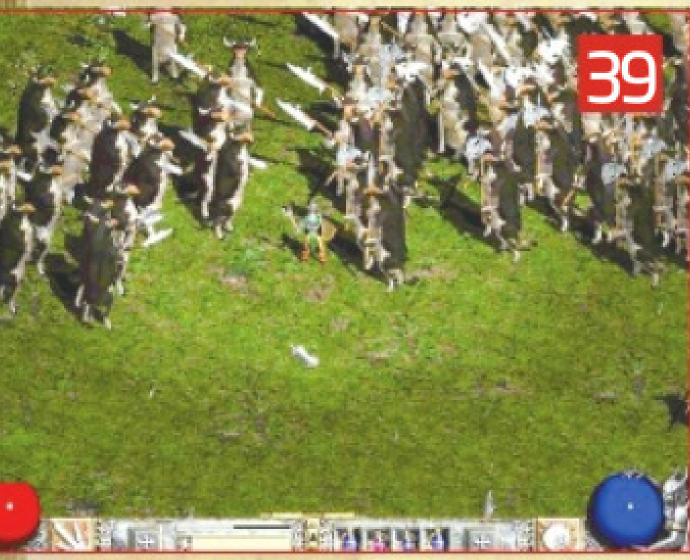
刷的源动力

可以说，在线拍卖行的出现，从根本意义上改变了玩家的游戏动机。对于大多数游戏而言，吸引玩家的可以是游戏性，可以是画面或手感，但支撑玩家持续玩下去的源动力往往并不是这些因素，而是一个既定的目标。你可能为了探索广阔的世界而在《上古卷轴Ⅴ》里投入上百个小时；你可能用了人物加速、技能全满等修改器来玩《仙剑奇侠传五》，只为了体会游戏剧情；你可能花掉十几张点卡，只为在《魔兽世界》里XXX毕业。可以说，一款游戏玩到后期，支持你的动力就是你自己设定的目标了。这也能解释为什么D2的寿命会有这么长。D2的模式看上去非常简单，就是一个字——刷。在缺乏拍卖行、资讯不发达的当年，玩家在游戏里会遇到难以攻克的怪物或Boss，玩家只能回头刷各种装备，有针对性地堆抗性、伤害，培养自己理想中的人物。而D2绝佳的随机性与词缀设定，又给了这种“育成”无穷的乐趣和挑战。这个时候，玩家的目标就是在摸索中成长，尝试不同的配点、配装，达到理想中的最强状态。到了后期，最佳加点方式的出现，以及1.10之后的高级符文之语，又让游戏主题变成了一种有明确目标、从脑力决策到辛勤执行的工作——得出某种职业的理想Build，去寻求有关的宝物（MF、跑符文、用符文做符文之语、用符文购买没打到的暗金装备），然后快速练级以便穿上这些装备，享受虐怪的快感。

在D3里，由于练级较快，只有到达满级60级后才能开启炼狱难度，我们将前3个难度玩家的游戏动力为初始动力，而60级之后的炼狱生涯，则为持续动力。D2在当年是一款很Cool的游戏，无论是爽快的战斗还是游戏内容都能让人趋之若鹜。而D3完全不是这样，它很本分地继承了这个系列的精髓，很单纯，没什么非常新奇的东西，说白了就是很土，尤其是跟《上古卷轴Ⅴ》这样的新派游戏比起来。如何给予玩家初始动力，一方面源于这个系列自身的品牌号召力。另一方面，暴雪将ARPG最关键的两大部分——Action











1.0.3 的新掉落率

	地狱第三/第四幕	炼狱第一幕	炼狱第二幕	炼狱第三/第四幕
61	9%	18%	19%	24%
62	2%	8%	12%	16%
63	0%	2%	4%	8%

38.通关？不，这只是开始
39.古有奶牛关奶牛蜂拥
40.今有彩虹关独角兽成群
41.在即将到来的1.0.3版本里，暴雪降低了炼狱第二幕之后的难度，调高了第一幕高级装备的掉率，听起来怎么跟《魔兽世界》的思路有点类似？
42.在D2里，你一个人就能养得起数个小号，但在装备掉落和难度完全不成比例的D3里，想完全靠自己无异于痴人说梦
43.几十种属性随机组合，可以带来无数戏剧性的结果，像这个护身符，如果随机到的不是“302护甲值”，而是17%加速，身价可以翻10倍不止

和RPG做到了极致。D3拥有此类游戏最好的手感（没有之一），以及非常棒的人物成长曲线：1～60级，每升一级，人物都能获得两个以上的新技能，让玩家时时刻刻保持新鲜感，直到满级。在这两大关键要素上，D3足以傲视群雄。

但在满级之后，由于时代的变迁和拍卖行的存在，D2的持续动力，变得不再适用。在D2里，经济系统全面崩坏，交易只能通过以物易物来小规模实现，还要面对物品复制Bug带来的风险，所以玩家通常用一个大号MF各种装备来养活自己数个小号。而D3的装备掉率比D2要低得多，随机性大得多，把希望寄托在虚无缥缈的掉落率是不现实的，玩家需要一种更为稳定的收益，哪怕没有打出自己的装备，依然不至于空手而归。于是，D3的MF，最终变成了打钱。“为自己MF一套不错的装备”变成了“MF一些不错的装备，拿到拍卖行换钱，给自己买一套装备”。

拍卖行的存在，大大增加了游戏内容的消耗速度。每位玩家都可以用最有效率的方式配一套不算太差的装备，即便不是碾压，一路顺风顺水地打通前3个难度也不成问题。此时玩家基本满级，而增加游戏黏着度的PvP功能尚未开放，玩家唯一的目标就是全难度通关。将炼狱的难度提升到一个夸张的水平，是目前保证玩家游戏动力的唯一办法。虽然高难度让人无所适从，但拍卖行各种高价装备的诱惑又实打实地摆在那里。于是一个正常的MF流程便被建立起来：用前3个难度积累下来的金币买一些入门装备，艰难打通第一幕——到第二幕被虐得生不如死——回到第一幕重新MF，打出更好的装备自用或拿去卖钱——有了装备支持，把第二幕打通——到第三幕被虐得出不了门，回第二幕……如此往复。在不借助人民币或刻意“踢罐子”刷钱的前提下，这个循环足以支持一个普通玩家反复玩很久。更别说这个系列最为经典的“鉴定”——在鉴定之前，你永远都不知道一件装备是价值连城的极品还是白送都没人要的垃圾。收获一件优秀的装备的成就感，逐步打造一个能在炼狱生存下去的角色，是玩家们满级之后依然在游戏里奋斗不息的最大动力。

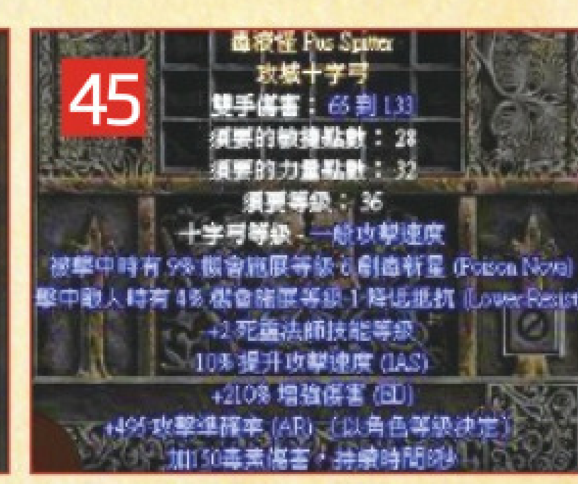
很多人用D2单机式的难度曲线为基准，来抨击D3装备掉落和难度的脱节，但倘若你抱着网游心态去玩，则会觉得正常得多。这并不是一款以单人体验为主的游戏，除非你止步于普通难度。后期的一切内容都将依附于拍卖行，想以D2的心态，抱着“自己动手，丰衣足食”的念头去舍近求远，就如同以一己之力去挑战网络游戏里的高难度副本，除了怀旧，没有任何意义。

蓝装满地走，传奇不如狗

这恐怕最让“老”玩家怨声载道的问题。延续自D2的惯性思维，一般我们认为，装备品质由低到高，依次为魔法（蓝色）、稀有（亮金）和传奇（暗金）。这个观念如此深入人心，以至于大家提起暗金，就和“极品”画上等号。所以我们大致可以想象，当一名玩家打了几十个小时，终于爆出一件暗金装备，喜滋滋地鉴定后，却发现和蓝装比起来战斗力不足5，那一脸失望、愤怒的表情是什么样子。游戏刚发售后，此类抱怨从不间断。掉落率最低的暗金装备竟不如亮金甚至蓝色，这是否意味着D3的装备系统出现了重大问题？

D3的装备系统的确有问题，但并非出在这里。那些对“暗金”情有独钟、认为D3破坏了D2装备传统的玩家，恰恰对D2的装备系统缺乏足够的了解。在早年的D2原版里，一把蓝色的“残忍之快速的巨神之刃”的攻击就足以让“稀有”和“传奇”们汗颜。暗金装备多数能提供相对固定的优秀属性，但你也有可能获得一件拥有6项完美属性，足以傲世整个战网的亮金装备，在后期给你的收益远胜于前者。暗









44.在游戏发售初期，在拍卖行里按照伤害排序，第一页是清一色的蓝装。随着时间的推移，随机性已经发挥作用，属性种类更多的极品金装开始占领第一页，高DPS蓝装退居二线
45.D2中的职业与武器的搭配也并非人们想象中严谨，比如这把名叫毒液怪的暗金攻城十字弓，却有+2男巫所有技能的属性
46.大名鼎鼎的风之力，被一把蓝色武器轻易秒杀
47.早期这样一把蓝色双手弩，可以卖到上千万的价位











48.“战轮”这个技能由于元素箭的强势，目前很少有出场的机会，但也不排除暴雪在某个版本里让我们发现战轮的额外妙用

49.在D3里，技能也的设定显然更符合自由、灵活、和人性化

50.精英怪有着各种富有创意的技能，比如垒墙……比起一味增加攻防，怪物主动技能的丰富给战斗增加了很多变数

51.多人游戏的战斗画面十分华丽

52.至于职业平衡性……你在说什么？

金装备在暴雪最初的定义里，是Unique（独一无二）的意思，而并非属性最强，掉率虽低，但仍比完美属性的亮金高得多。它们有着各自独特的属性，比如+1全技能，或有一段属于自己的故事。暗金装备之所以给人们留下“最强”的印象，除了记忆美化和口口相传导致的误导外，一大原因就在于《毁灭之王》时期——也就是D2受众最广的时期，暴雪推出了精华暗金装备，基本上，我们后期能用到的强力暗金装备都是这个时期加入的。而1.10后的符文之语，更是让暗金装备开始泛滥，像TP甲（谜团，用符文之语合成，因自带女巫的“传送”技能广受欢迎）、乔丹之石，几乎人手一件，不可或缺。因为名字固定，这些暗金装备又广为流传，比如“风之力”，很容易给人一种“暗金的，才是最好的”的印象。

D3对于暗金装备的设定，基本遵循了D2初期的思路——独一无二。每件装备都有自己的名字（在拍卖行里，只有暗金装备才有按关键字搜索的资格），还有一行小字描述。但为什么和D2相比，D3暗金装备的随机性要大得多呢。难道暴雪不知道这样做的后果就是垃圾暗金泛滥、无人问津么？这依然可以归结到拍卖行上——拍卖行的存在，让无数高级装备有了一个无比庞大的展示平台。如果暗金装备的属性像D2那样拥有固定收益，那么我们很快就会看到很多人穿着一模一样的装备，这并不利于装备交易的良性发展。现在整个拍卖行的运作，是完全建立在随机性上的，几十种属性随机组合，你无法预测下一秒会有怎样的极品出现，也无法对一件装备进行准确估价。而一旦属性固定，基本就是一潭死水，只能打打价格战了。

至于很多人抱怨的暗金装备属性不如预期的问题，解决起来其实非常简单，可以学习《魔兽世界》，给每件装备标注一个“物品等级”，这样就能很直观地看出来为什么一件低等级的暗金不如高等级的蓝色——暴雪已经打算这么做了。暴雪也很有可能在之后的版本里逐渐增加暗金装备的存在感，就像他们在《毁灭之王》里做得那样。或许增加一些独特的属性是个不错的选择？

与存在感薄弱的暗金装备相比，D3装备系统更加需要解决的问题是一刀切的伤害公式。暴雪显然不愿意让D3的伤害计算公式太过复杂，避免玩家被爆击、攻速、元素伤害等一系列变量搞得晕头转向。于是，他们将所有的技能伤害与武器伤害直接挂钩，并将元素伤害并入武器初始伤害中。这样看起来的确简洁了很多，还一举解决了在很多RPG里“法系武器存在的唯一意义就是提供属性”这种老大难问题。但也因此导致没有任何额外属性，只有光板伤害加成的高DPS蓝色武器成为了香饽饽。如今游戏里不乏有扛着蓝色

开山斧到处放暴风雪的法师，不仅在RPG逻辑上让人难以接受，也是对其武器设定的莫大讽刺。虽然在D2里，我们也会看到走PvP路线的女巫手持一把叫做“符文大师”的暗金斧头，只因为它能镶嵌最多5个宝石来撑起巨高的抗性，而不是用这把斧头来砍人。而通常设计为女巫专用的长棍，也存在着一把德鲁伊非常好用的暗金长棍——“肋骨粉碎者”。但这就是个例和常态的区别，在一切向武器伤害看齐的D3里，无数人拿着与自己职业定位格格不入的武器，的确是显得过于违和了。

可以借鉴的设定

虽然D3是一款老土的游戏，其以“刷”为核心的游戏方式看上去已经难以跟得上现代游戏工业的脚步。不过凭借暴雪多年ARPG的设定让D3仍然有一些值得其它游戏借鉴的地方。从表面上来看，D3最大的魅力主要有：品牌价值、同类游戏里最好的手感、令人着迷的随机数值系统。第一个是暴雪自家的东西，没办法拿来自用。第二个看起来最容易模仿，但从D2到D3这12年来，能称得上“手感不错”的Diablo Like游戏寥寥无几。动作无力、砍怪就像砍空气，是这些模仿者的通病。而它们之中手感最好的《火炬之光》，只是因为游戏中的狂战士最大程度地模仿了2008年D3第一部演示视频的野蛮人，无论动作模组还是技能效果，看起来都极为相似，才能一扫前身《黑暗史诗》（Fate）的平庸手感，在2009先声夺人。除了照猫画虎，优秀的手感很难一蹴而就。至于随机数值系统，只有在无修改器、能及时分享、便于交易的游戏环境下才能发挥最大的作用。而最关键的是，这种随机系统需要建立在一个足够庞大的玩家群体上，否则便是无源之水，无本之木。对于同类游戏，想要到达这一步，同样很难。

不过D3同样提供了至少两个很便于借鉴的设定。其中“技能池”系统堪称易学难精的典范。很多老玩家对D3不提供属性自主分配表示不满，认为此举舍弃了D2人物成长的自由度。但事实上D2人物成长毫无自由可言，虽然属性点可以自己分配，但所有职业的加点方式只有一种——加力量和敏捷到能穿当前职业最好的装备，剩下的全加体力，精力一点都不加。这个所谓的自主加点的唯一作用，就是拉大了新手与老手之间的差距，增加废弃角色几率。同理，D2技能点数自主分配也面临着同样的问题，看似自由，实则鸡肋，只有固定的几种加点方式。玩家只会根据一套既定的、最有效率的方式进行配点，那些适用性不强的技能，则永远不会有出场的机会。即便暴雪通过后期的补丁修改，刻意强化某些技能，使得新的加点方式成为主流，但像雷云闪电、九头蛇这些技能，还是会被玩家直接无视。现在回过头来看，以D2为代表的传统技能树设定，恰恰犯了游戏制作的一个经典错误——在游戏初期逼迫一无所知的玩家做出可能影响到整个游戏体验的重要决定。现代游戏已经尽量在避免这种“一失足成千古恨”的设定，D3也不例外。它彻底推翻了D2的整个技能树系统，取而代之的是更加灵活的技能池系统。

于是，再也没有什么加点了，玩家会在升级过程循序渐进地学会所有技能，每种职业的150种主动技能和15种被动技能相互组合，创造出无穷的可能性。而只能同时使用6个技能的设定，既保证了技能选取的策略性，又不至于增加玩家的操作负担。在深度与爽快之间，取得了真正的平衡。当然话是这么说，其实在目前的炼狱难度下，常用的技能搭配也没有太多选择。但技能池的潜力不可估量：在D2里，只有“能用”和“不能用”两种概念。在D3里，则是“常用”和“不常用”的区别。在某些场景中，一些冷门技能搭配反而会有意想不到的效果。暴雪还能更灵活地调整技能的平衡性。比如恶魔猎人现在的“扫射”技能，除了踢罐子有奇效，简直一无是处。但暴雪完全可以通过后续的补丁，增强一下伤害，附加某个效果，或增加几组用“扫射”技能攻击有奇效的怪物，都可以有效鼓励玩家尝试这个冷门技能。但在D2里，倘若暴雪大幅度增强了雷云电闪、爆炸箭，恐怕你得花大量精力去重练一个雷云闪电女巫、一个爆炸箭亚马逊。 如果说D3会对ARPG有什么影响，那么技能池系统是首当其冲的。落后的技能树系统是该淘汰了，我们需要更加人性化、更加灵活的技能系统。

第二个设定，也是我个人非常喜欢的一个细节，希望之后跟“刷”有关的游戏能在不同程度上继承这一设定：MF Buff——60级的玩家杀掉精英怪后，会得到一个名叫“涅法雷姆之勇”的Buff，效果是增加你的MF值和GF值。这个效果能叠加5层，此时你的金币收益和金装爆率会大大提升。显然暴雪此举是为了避免D2那种“进入游戏，杀Boss，捡装备”的无脑循环，试图将玩家的注意力从Boss转移到精英怪上。这种转移无疑是成功的，与五花八门的精英怪斗智斗勇向来就是这款游戏最大的战斗乐趣，而一旦叠加5层Buff，由于巨大的MF回报，你又会发现自己欲罢不能。

可以说，对于“刷”的理解，暴雪这一次又走在了所有人的前面。



Necroman：网络化游戏的代价

Necroman，执迷不悟地以写作庞大史诗奇幻作为目的的神秘男子。按照“超级英雄构词法”，Necroman翻译成中文就是“亡灵侠”。擅长很多很奇怪的东西，比如TRPG规则制定等，以“车裹雅宾斯克的变态设定魔”而闻名。常年更新游戏评论博客“战略航空军元帅的旗舰”。

在很久之前的一篇文章中，我写过类似这样的句子：

“《星际争霸Ⅱ》？我只能说，看起来它改变了暴雪。他们已经是Activision Blizzard了，这个游戏看起来确实也更Activision，而不是Blizzard。老实说，我开始担心《暗黑破坏神Ⅲ》了。”

你们知道，经过全世界玩家漫长的担心之后，D3终于发售了！这不是一款很好的Diablo，也不是一款会让你激动的Diablo，但却是一个很好的、完全在网络上运行的





53.D2的技能树系统已经难以适应当前的游戏理念了
54.一些隐藏的分支剧情同样有细腻的演出效果和全程语音，可以帮助玩家更清楚地了解游戏背景

Diablo。D3和《星际争霸Ⅱ》有非常多的相似之处。当然，我不是说游戏内容上的相似之处，而是说形式上的相似之处。

这两款游戏的前作都是传奇级别的名作。这两款游戏都是时隔10年以上的续作。这两款游戏的前作都将整整一个类型提高到了巅峰。这两款游戏的前作也都改变了整个游戏业界——“星际”之于电子竞技，D2之于网络游戏，都是开天辟地等级的作品。最后，它们都是只要发售就有几百万销量的天之骄子，却也是带着前作镣铐的囚徒。

从《魔兽争霸Ⅱ》到《星际争霸》，从D1到D2，是暴雪制作游戏条条框框最少的时期，他们可以想抄哪家抄哪家，想怎么改就怎么改，才完成了高于当时几乎所有同类游戏的杰作。

时隔10年，“星际2”和D3则面临着完全不同的境况。每个人都知道，任何剧烈的改动都可能遭到前作爱好者的口诛笔伐，而完全复刻前作则可能毁掉整个系列的招牌。于是，我们在D3里看到的，就是处处透着D2烙印的主要设计决策，以及在一些怎样也好的细节部分的创新。

D2有4幕，3幕长，1幕短？那我们3代也这么干。不光这么干了，连前面精致后面粗糙的2代传统也继承下来了——那当然不是因为到后面第三、四幕懒得制作分支迷宫和无缝地图啦。

D2的物品数值波动性巨大、一半属性有用一半没用？那我们3代也这么干。让有用的更加有用，没用的更加没用，谁需要什么1.5%击中冰冻啊？

新职业设计很麻烦？直接拿2代最初5个人的翻版来，这个最稳妥啦，那我们3代也这么干。改个名字就是——“亚马逊改名叫恶魔猎人，女巫改叫秘术师，圣骑士改叫和尚，死灵法师改叫巫医，野蛮人……野蛮人……野蛮人……想不出来，就还叫野蛮人好了！”

技能？我们3代也……（下略）大多数技能也是2代的威力加强版，绝大多数职业给你的感觉是“实用的技能还是2代那些，然后他们随便做了些没人会去用的符文凑足了120种”。

总之，在那些要用到游戏设计师的部分，D3都相当保守地保留了2代的几乎全部主要内容——甚至包括数值系统。D3的数值系统和2代初始版本几乎停留在同一个水平线上：简单、粗暴，还充满了“以后要出补丁和资料片啊”的伏笔。无用的低等级装备和专属暗金还是满天飞舞，多到让人怀疑暴雪是不是装备制作部门美工多到溢出来；和2代的区别就是，这次低等级装备真的几乎完全无用了……整个D3的宏观机制设计完全可以概括为“墨守陈规”4个字。

当然，他们也不是什么都没做。游戏的细节部分比起2代有了……我不能说翻天覆地，这个词实在太大了，他们在尽可能保留D2设计的基础上，做出了符合时代进步的改动。鉴定卷轴、回城卷轴、合成箱子这些反人类的设计当然都消失了，但还保留着“拿到装备右键鉴定一下”这样激动人心的关键时刻。传送点保留了，但同时也取消了跑尸体，代之以检查点Checkpoint用来记录玩家的进度。MF（魔法宝物寻获率）的设计一如D2原样，但为了防止玩家进入无限重开游戏刷固定Boss的循环中，为满级玩家增加了涅法雷姆的祝福这一设计，强制玩家为了提高MF率必须先打够5个稀有的蓝色/金色怪物，以此调整游戏节奏。为了防止玩家练废一个角色，属性加点、技能树的设计也被完全移除，代之以“自由组合”的6个技能位置。当然，大多数技能组合其实是不可用的，每个职业能用的只有非常有限的几种战术。不过，反过来说，当初D2能在最高难度使用的“有效Build”数量同样寥寥无几，这里相比于D2也算是个进步。诸如此类微观机制的设计改进渗透在D3各个方面，还有类似自动拾取金币、缩小物品格数这些设计都极大地提高了游戏的易用性，算是给墨守成规的整体设计拉回了一些分数。

只是，这些微观设计的努力可能实际上非常有效，却不会有人为之叫好。用户们更关注的，是游戏运营初期产生的海量维护问题、游戏Bug以及金钱交易。在头一周，游戏的销售流程和服务器登录困难激起了巨大的反响，代表服务器忙碌的Error 37漫天飞舞，以至于游戏被愤怒的玩家称为Diablo 37。好不容易稍微解决了这些问题，设计漏洞的问题立刻连接不断地浮上台面，全世界天才的玩家们在游戏里找到了一个又一个设计漏洞并开始以之牟利：强到可以无视装备的技能（比如烟雾弹、动力甲），可以最高效率反复获取顶级装备的途径（跳难度、开箱子、踢罐子、刷哥布林、利用大天使黑人泰瑞尔挡枪刷Boss……）。相对的，老老实实按照设计者意图进行游戏的普通玩家却在过高的、提升过快的难度曲线面前扑得死去活来，只能忍受那些Bug利用者甚至职业工作室的盘剥，掏出辛苦打来（讽刺的是或许也是靠Bug打来的）的金币，甚至是真实的美元、欧元和人民币去交换那些来自于设计漏洞的装备。而暴雪自己却因为要开现金拍卖行的缘故，没有对这些行为进行《魔兽世界》、D2战网那样果断凌厉的打击。或许是因为各种各样的Bug和运营压力，现金拍卖行也没能象暴雪预计的那样与游戏同步








55.拍卖行已经成了玩家正常游戏过程的一部分
56.新的技能系统带来了一定程度的“自由度”
57.追随者和他们的吐槽是D3的一大亮点
58.对大部分玩家来说，在炼狱第二章活下去都是个巨大的问题
59.如果你仔细观察，就会发现地图其实并非完全随机，而是大同小异

开启，而是一再延迟……不管从什么角度来看，D3的头一个月运营都是充满缺憾的，透支了暴雪许多的无形资本和形象。

不得不承认，D3在这些方面所面临的问题之多，实在不像一个暴雪出品的游戏——

但这或许是无法避免的代价。

事实上，我甚至可以理解暴雪面临着的这些问题：那都是因为D3在尝试达到一个几乎没有人尝试过的新目标。

实际上我认为，D3的目标是做一个完全网络化的单人游戏——或者说，单人化的网络游戏。它的开发方向和《星际争霸Ⅱ》是完全不同的。《星际争霸Ⅱ》确实也要登录战网才能游戏，但那只是登录一下而已，如果你打单人游戏或者遭遇战仍然所有数据都在本地，对战模式也和老的战网毫无区别，所有东西都是现成的，毫无技术难度可言。但是，D3的需求完全不同。硬件上，D3是个完完整整的网络游戏，它的所有敌人、战斗、计算、游戏进行都在服务器端，本地客户端和网游一样只是处理来往数据而已——换句话说，D3几乎不存在破解的可能性，就算有破解，也是在本地虚拟了一个私服。这东西从技术角度来说就是个网游，只是伪装成单机游戏来卖而已；但从设计角度来说，它的单机成分又远远多过网络成分，没有PK，没有国战，没有上班式的Raid，当然也没有那些网络对战游戏对玩家操作技术的强制要求。在D3中，没有什么内容是你必须多人游戏才能体验到的，也没有任何对玩家游戏时间长短、游戏技巧高低的要求，你可以完全把它当作一个单机游戏来玩。

这当然也不是一个新事物。几乎每个网络游戏都包含有大量“大家各玩各的”成分，这些成分通常来说要远远大于网络互动的成分。只是，在传统上，所有网络游戏设计者都更加集中精力在设计“网络互动”部分里面，绞尽脑汁来考虑怎样让玩家更久地停留在网络游戏里，尽可能多地和他人互动：PK、国战、公会、Raid、团队对战、排行榜……就连那些拥有单人和多人两种模式的AAA级游戏也都是这么设计的，大多数家用主机的对战名作，都可以视为由同背景下的“单人游戏”和“多人游戏”拼凑起来的两个游戏。

D3却不是如此。游戏的所有部分都是以单人游戏为基础设计的；网络部分只是为了让你更好地进行单人游戏而已。

有没有觉得这个理念看起来很熟悉，似乎有些似曾相识？那就对了。这几年有几个庞大的子市场正是不自觉地遵循着这样的理念快速发展起来的——社交游戏、网页游戏、手机社交游戏。由于技术问题，这些游戏类型无法实现传统网络游戏那样的高强度交互，只好转而制作弱交互；游戏主要的内容，甚至几乎全部的内容都是玩家独自进行的，其他用户只能提供有限的帮助，而公司则在帮助这些玩家提高游戏进度的过程中获得超额利润。D3证明了这样一点：这条思路完全可以用于最重要的、规模最大的、技术最复杂的AAA级游戏之上。我们或许不该称呼D3这种游戏为网络游戏，因为它并不是按照传统网络游戏那种“强调交互”的想法设计出来的；我个人更喜欢“网络化游戏”这个称呼，它更能准确描述像D3这样游戏的实际内涵。

“把一个AAA级单机游戏转化成纯粹的网络化游戏”这件事情说起来简单，做起来可是可怕极了——因为D1和D2的设计思路根本就不是给这种全部丢在服务器端的网游准备的！如果你自己架设过战网私服，就会知道那只是一个将记录文件丢在服务器端的、类似FPS或对战游戏战网的系统，维护的只是若干开房间的局域网游戏而已，连Maphack这种几乎没有技术含量的外挂都防不住。而D3完全不同。用《魔兽世界》做例子，它相当于一个每个玩

家——而不是每5个或每10个、15个玩家——都在不停地开副本和关闭副本，然后怪、装备和一切资源以比《魔兽世界》高至少两个数量级的速度被不停地产生和销毁的网络游戏。在这个网络游戏里，所有的玩家都在以100毫秒甚至更低、更精确的动作间隔在移动和战斗着，而不是1或1.5秒的冷却时间。而且，这所有的玩家最终都集中到一个唯一的、庞大的世界拍卖行里进行交易。实现这一切的技术难度无疑要比《魔兽世界》或者《星际争霸Ⅱ》高得多——纵然D3没有世界地图，每个副本进程的玩家人数也从8个降低到了4个，它的服务器端仍然压力巨大。不管怎么说，这都是个伟大的成就，值得向AB社的努力致敬一把——虽然正如上面所说，以暴雪本应有的标准，完成得并不算好。

如果你把D3作为一个“一个人也可以玩得很高兴的网络化游戏”来看待，那么很多结论就会变得可以理解了。地图不再是随机生成的而是拼块了——因为彻底的随机生成会有巨大的技术难度、成本和负担。Lag、卡死、Error37这些也都是难以避免的，毕竟谁也无法估计到这样的一个新事物到底需要多少资源才能完美地撑过运营初期。甚至就连众多的设计漏洞，某种程度上也可以理解：有哪个网络游戏没有众多的漏洞？只有快速的及时修复（Hotfix）才能解决大型网络游戏系统设计和数值设计固有的脆弱性。承认现实吧，我们这些游戏设计师根本无法完全掌握一个像现代网络游戏这么庞大、复杂、遍布漏洞的系统。我们能做到兵来将挡，水来土掩，就已经是很了不起的专业人士了；毕竟还有像FF14这样第一个版本完全设计崩溃的惨剧呢。

虽然D3目前的版本有很多问题，虽说要把那样一个快节奏高速度的动作RPG移植到纯粹网络端必定会引起大量的不满，但暴雪基本上还是完成了这么一件庞大的工作。他们成功地把一个单机游戏转化成为了一个网游，而且尽可能地保留了单机游戏的特点——注意，并不是给单机游戏做了一个网游版或者对战版，也不是在同一个标题下面同时存在单人和多人两种模式。D3就是一个网络化的单机游戏，而且看起来并不失败。就算是一个有着如此之多缺憾和问题的游戏，网络要素也能让它看起来更加好玩。

坦白说，D1、D2都是非常好的游戏，但我还是无法忍受D1、D2的开荒，也无法忍受前两代游戏一点点重复劳动开荒到最高难度的折磨；但是在D3里，在拍卖行、组队这些真正网络要素的支持下，哪怕有那么多的Bug，哪怕有那么难受的难度曲线和可笑的刷钱机械劳动，这个游戏看起来也还是比第一印象好玩了不少。

确实，D3没有它的老粉丝想象中的那么好——我甚至无法用完美或者无懈可击这样的形容词，这次暴雪遇到的问题完全就和一个刚刚投入公测的新网络游戏一样多，甚至更多；这次商业上的巨大成功，也很有可能无法弥补在公司品牌上的损失，现金拍卖行的成败也难以估计。但是，它代表着一条道路上最新的努力，这一努力的价值不应该被抹杀——那就是将单机游戏和网络游戏之间的差别模糊化的道路。

在经过了这么多年之后，我们终于惊讶地发现，或许我们的大众媒体要对一次了。“所有的游戏都是网络游戏”这句话或许不仅是有可能的，而且是可能会实现的；但是，那并不是传统的MMORPG或者对战游戏那样纯粹的多人游戏道路，而是吸纳了更多单机游戏传统，只是将整个游戏内容转移到网络的这样一条道路。“网络化游戏”的道路。

像D3这样，“你一个人完全可以玩，只是如果有拍卖行、组队和社交你会玩得更高兴”的游戏或许会逐渐多起来。我完全可以想象一个完全运行在网络端、可以自由组队、建设地盘的GTA新作，也可以想象一个可以随时呼叫众多朋友或者和陌生人一起合作闯关的CoD新作，甚至是可以时而单机进行剧情、联网通关战斗的“质量效应”“辐射”“上古卷轴”新作。这些游戏甚至不需要像D3这么复杂的现金拍卖行系统，只是需要一些炫耀性的礼物、收集性的成就和在线商店就能通过少数鲸鱼用户来维持整个服务器系统的花销，而绝大多数人都会玩得更加高兴一些。如果把万恶的令人厌恶的DLC改成门票制副本，有没有觉得接受度更高了？我就不提这在反盗版方面的巨大威力了，在可见的未来，D3的破解恐怕是完全不可能的。我无法想象一个所有游戏都变成网络游戏的未来，更无法想象很多网游小说里那样所有人都在玩同样的巨大网络游戏的未来；但如果未来是所有主流游戏都变成了网络游戏和“网络化游戏”，那看起来也不太令人反感。

也许D3不是一个好游戏。也许他最初一个月的运营会有些失败，甚至拖累到《魔兽世界》和暴雪的品牌。

但对于网络化游戏浪潮来说，它也许仅仅是个开始。



蓝星：“暗黑”的明天？

蓝星，“暗黑破坏神”系列忠实Fans，16年“暗黑”系列老玩家。D2是硬盘中永不删除的游戏，极度怀念D2的局域网联机时代。对D3去掉局域网功能无法理解，承认D3是好游戏，但是它本可以更好……

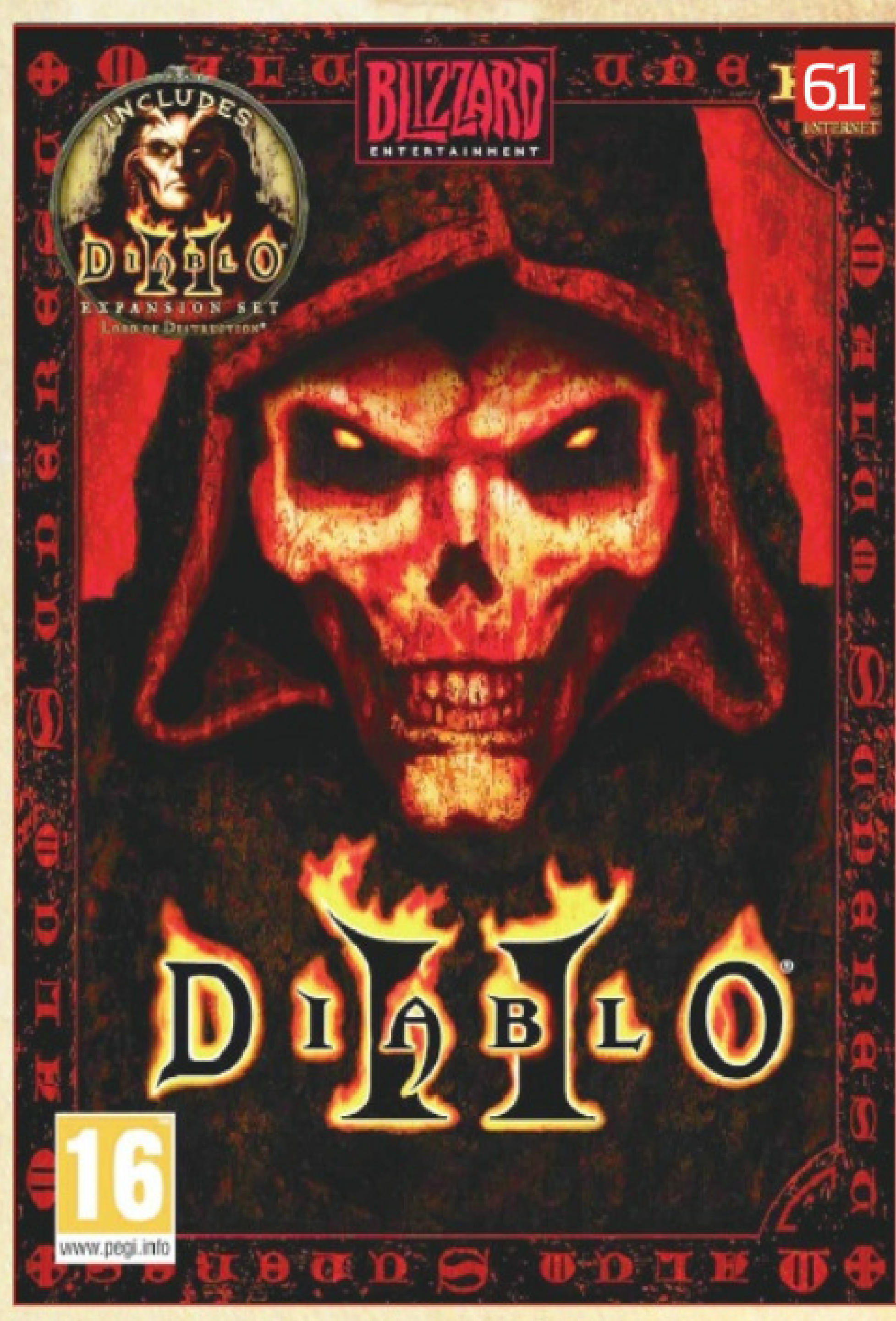
这篇怀旧文章要写些什么，还是颇费些脑筋的。所谓怀旧嘛，一般都是讲过去的如何如何好，现在的如何不尽如人意，此番要是如此论调，且不说读者中的“暗黑”饭不买账，就是在编辑部中某些人的眼皮下也是过不了关的。

更何况我D3的游戏时间尚短，没怎么玩就轻率的下结论自也是大忌。好在我D1和D2的游戏时间相当长，而现下3代的拥趸们却未必仔细玩过1代和2代，我们就说说D1和D2吧。

《暗黑破坏神》，这款发行于1996年年底的游戏，带给我的震撼是难以用笔墨形容的。最初编辑部里能“跑”这款游戏的电脑只有3台，都是美编的机器，因美工渲染等工作，他们的机器配置较高。后来编辑部里电脑大换血，小编们才有了每个人都亲自上阵的机会。

《暗黑破坏神》在游戏史上的地位，那是怎么形容也不





60.需要注意的是，《地狱火》并不是暴雪官方出品的资料片
61.在某些老玩家看来，“暗黑2”的地位也许成了它的续集的最大拖累

过分的，基本上“动作角色扮演（ARPG）”这个游戏类型从此确定并枝繁叶茂地发展起来，后来的“类暗黑”游戏更是数不胜数的。顺便说下这个游戏的中文译名，“暗黑破坏神”这个名字通过《大众软件》才流传开来的（当时也有比如“恐惧”这样的译法盛行），后来这个译名被玩家和代理商广泛接受下来。同样的情况还出现在C&C身上，“命令与征服”的译名也是依大众软件的译法而确定下来的。

考虑到很多玩家可能并没怎么玩过D1，我还是将游戏的情况简单介绍一下。D1中可选的职业角色一共3种：战士（Warrior）、魔法师（Sorcerer）、浪人（Rogue），其中前两个是男性角色，后一个为女性角色，并不是如D3中同职业也是区分性别的那样。

1997年，游戏的资料片《暗黑破坏神——地狱火》推出，不过这款资料片并非是由“暴雪”制作的，是由“雪乐山”制作发行的。这款资料片的故事情节与D1的主线故事情节基本没什么交集，新增了个职业僧侣（Monk）和一个隐藏职业吟游诗人（Band），吟游诗人的外型与浪人（Rogue）相同，但可使用双武器。对于这款资料片外界普遍评价不高，不过如果你真是沿着“1代”→“1代资料片”这样的顺序玩下来的话，大约也不会在意这种评论。事实上，类似于“切换走步和跑步状态”这样的很关键的设定，就是在这部资料片中出现的。

对于D2及其资料片，我就不多说了，相比1代，又是个长足的进步，而正是这个进步，让玩家们等待了12年，望眼欲穿……

在我15年以上的PC游戏历程中，没有几款游戏能给我留下如“暗黑”系列这般深刻的记忆。其原因并不在于“暗黑”系列有多优秀（当然了，它确实是非常优秀），而在于它的局域网联线功能。在编辑部里，众小编对游戏的喜好，口味相差是很大的，而公认的能流行起来的，无一例外的是具备局域网联机功能的，从最早的C&C、Quake到后来的“星际”、Quake 2、Quake 3、《帝国时代》，到“魔兽3”、CS乃至L4D和Terraria……局域网联机功能，确实能够带来与单机游戏、网络游戏完全不同的游戏体验。关于编辑部的联机游戏体验，2000年出版的“大众软件五周年纪念”及2002年出版的《新编辑部故事——走在大软边上》漫画书都有专门的章节描述，大家可以去看看……当然，这两套书现在都买不到了……淘宝上看看吧，如果你能拿的出，那正是“大软”资深Fans的标志呀。

具体到D1和D2，局域网联机体验也不相同。D1中队友之间是有互相伤害的，基本上法师那种满地爬的“小闪电”，打到队友身上就受不了，更不要说是火墙这样的。可以看出最开始暴雪是将玩家的互动分为合作和对抗两方面来设计游戏的，但是一来“暗黑”系列的职业平衡性确实不佳，另一方面暴雪也看到“合作”可能更有趣些，所以到2代时，对抗依旧是可以的，但合作成为主流。D2发行至今12年，编辑部里大规模的联机潮至少兴起过4回，前前后后参与其中的不下20人，而且各种趣事不穷，限于篇幅不能一一写出实是遗憾。

是的，我很不明白，为什么暴雪取消D3局域网功能。

我认为，像D3这样的游戏，取消局域网功能，其游戏乐趣减少50%以上。不要说什么在Internet上也能同朋友联线共同游戏，这根本就不是一回事，真正体验过D2局域网对战的玩家绝对不会如此说。即使上文中所说“游戏乐趣减少50%以上”值得商榷，至少，暴雪在剥夺玩家的一部分游戏乐趣，目的只是增加自己经济上的收入。

想多挣些钱，当然不是坏事，但这种行为，我个人认为存在短视的成分。保留局域网功能，本是只需要投入一分，却可以期待十分百分的产出。当然，这种产出并非指经济上的，这是一种综合影响力，“暴雪出品必属精品”指的就是这种综合影响力。更何况保留局域网功能，也并不会对线上的功能有多大影响，单机玩单机的，局域网玩局域网的，战

网玩战网的，这是D3时已经证明切实可行名利双收的了。

间隔了12年的续作还被那么多人惦记着着实是不容易，一方面是因为D1、D2留下的深刻游戏记忆，另一方面是“暴雪出品必属精品”的良好口碑。一个游戏制作公司能够推出好游戏，归根到底的原因是他们对待玩家的真诚之心，D3运营之初的一些现象，很容易让老玩家觉得，暴雪现在已不像从前那样认真考虑玩家的游戏感受，而是利用玩家的信任和好感来谋求最大的经济收益，玩家在“刷刷刷”之后，D3还能剩下什么？

我们还会期待“暗黑4”吗？真的会有“暗黑4”吗？



万物不争：你心目中的D3

万物不争，女，古怪的90后，偏爱D&D以及一切剑与魔法的世界，接触D2的时间虽然较晚，但是第一眼就被“暗黑”浓重的哥特风格迷住了，D3发售之前混迹于凯恩之角，得到了很多“暗黑”专家和资深人士的指点，D3发售之日一度奋战到凌晨5点……

以上的列位老爷们说了这么多，问题仍旧是：这究竟是不是你想要的，你渴望的，你期待了12年的D3？

想弄清楚这个问题，要先反问一下自己：我心目中的D3，原本应该是个什么样子？

开创ARPG一代经典的神作？神来之笔的装备前后缀随机组合系统带来的铺天盖地的各色装备？变化各异的个性人物角色？复杂的攻防伤害计算公式？乔丹之石？风之力？祖父？奶牛关？显然，你期待的仅仅只是另外一个加强版的D2。如果暴雪12年磨一剑，仅仅磨出个加强版的D2，那么恐怕D3的下场，就只能是暴雪有史以来最凄惨的一款游戏了。

暴雪曾经是一个有无数经典创意的公司，“暴雪出品，必属精品”的金字招牌挂了许多年。正是这一个个充满了想象力和趣味性以及艺术性的创意，让它达到了绝大多数游戏公司所难以企及的高度：

《失落的维京人》里3个主角各具特色又互相配合的技能；《星际争霸》里的3个风格迥异却又平衡得如此完美的种族；《魔兽争霸Ⅲ》里英雄这个RPG要素第一次成功引入即时战略游戏中，并且英雄所占据的位置是如此之重要；《暗黑破坏神》的装备前后缀随机组合系统以及复杂万分的伤害计算公式；《魔兽世界》首创的灵魂绑定装备、比创始者《无尽的任务》更加出色的副本系统以及玩家代入感超强的史诗体验。

可以说，暴雪之前每推出一款游戏，带给玩家的感觉都是震撼，是惊艳，是游戏史上的里程碑。这一切的一切，堆砌起了暴雪的神坛。

D3呢？同样被笼罩在D2的耀眼光芒背后的阴影之下。不过至少D3做出了努力，也试图突破。这些突破点褒贬不一，但是至少给玩家带来了不一样的感觉，导致玩家们有各种两极分化的争论——喜爱她的认为她是个丝毫不逊于D2的神作，全面超越，不喜爱她的，则觉得她是彻头彻尾的垃圾，一无是处。无论玩家的评价如何，发售仅仅15天就售出630多万份的成绩，单从销量上来说，D3获得了成功，当然，这和广大“暗黑”迷情感上的寄托带来的习惯性的购买也有很大关系。

暴雪不是神，不可能满足所有玩家的愿望。同样，暴雪脱去被神化了的外衣之后，本质上依然是个商人，以追求利益为最高行为准则的商人。也许暴雪的员工有可能想尽心尽力再次创造“暗黑”历史上的另外一座巅峰，但最终说了算的，是暴雪的股东，他们不会在意你做出了多么精彩多么好玩多么经典多么里程碑式的游戏，他们只在意每个季度报表上的盈利数字。现金拍卖行，收费的DLC，无一不在证实着这一点，D3也不得不向这一点妥协。

同时，D3承载了太多的期望，负担了太大的压力，以至于在发售前Bashiok就曾经半开玩笑半认真的说过：“我很担心我们不能满足玩家堆砌出来的高期望。而我的工作内容之一就是管理人们的期望。所以，哦，停止吧。”

其实，如果肯摆正心态，暂时避开系列耀眼的光芒，单单直视D3的话，后者不愧为一款准经典游戏——丰富多样的宝物，海量的装备，波澜起伏的剧情，特色分明的职业以及技能，爽快的打击感，一流的游戏体验。而且暴雪游戏的精彩很大程度上体现在资料片和补丁等后续的内容，现在对D3进行盖棺定论也为时尚早，就连D2，也是在资料片以及1.10补丁之后才真正成熟起来的。

一千个人眼里有一千个心目中的D3。D3还很年轻，纵使她现在还没用达到你心目中完美的目标，也请你多给她一点时间吧。P



62.5月14日夜，玩家们早早等候在发售地点，暴雪也举办了盛大的首发日活动



BOOK OF CAIN

凯恩之书

老大爷留给未来暗黑破坏神的一封信

■策划 本刊编辑部 ■执笔 攻城学院兔老师

整理“暗黑破坏神”系列的背景故事绝对是件非常蛋疼的活儿。要知道，在个9口人小村子的教堂下挖了个深坑就开始降魔之旅的《暗黑破坏神》在一开始就没打算多么认真地准备背景设定。随着我一路写下去，类似Diablo Wikia之流的参考资料的冲突之处就开始不断浮现。为了把这七绕八绕的剧情线理顺，我不得不等着快递大哥和《凯恩之书》——一位老大爷写给未来的暗黑破坏神的遗书；打开《暗黑破坏神Ⅱ》，嚎叫着狂奔到绝望平原，手起锤落砸翻堕天使衣卒尔，听他亲口讲述天堂与地狱的冲突；或打开《暗黑破坏神》，从陵墓和山洞传送口直杀下地底，四处传送寻找记录着黑暗放逐的原始文献。

对，12年、15年，前两部“暗黑”还在我的硬盘里。所以，不论《暗黑破坏神Ⅲ》品质如何，我们都在等它到来。

以这篇仓促中写就的短文，献给从中学时代起陪伴我的凯恩老大爷（本文部分译名与繁体中文版有区别）。

“暗黑破坏神”时间线 DIABLO TIMELINE

《暗黑破坏神》中的英雄击败了骷髅王和大主教拉扎勒斯，并最终杀死了迪亚波罗。他将灵魂石插入自己的额头，试图通过自己来封印迪亚波罗

创世

时间未知

阿努（Anu）是唯一的存在，正与邪的合体。他决定摒除邪恶的部分，实现绝对的纯净。而被抛弃的恶化身成了塔萨迈特。阿努与塔萨迈特（Tathamet）展开了长期的战斗，最后他们互相摧毁了对方，宇宙也得以降生。

塔萨迈特的7个头颅化作了7个魔王，他的身躯则成为了燃烧地狱；阿努化作了天堂中的诸多天使，他的脊梁成为了水晶拱门。

原罪之战前

时间未知

天堂的力量围绕着世界之石建造了混沌要塞（Pandemonium Fortress）。

伊纳里乌斯（Inarius）厌倦了天堂与地狱永恒的战争，试图在战火中寻求宁静。他和莉莉斯（Lilith）携手，带着许多叛变的天使与恶魔，共同盗走了世界之石，并创造了庇护所世界。

天使与恶魔共同诞下了奈法勒姆人（Nephalem）。为了避免奈法勒姆人被伊纳里乌斯摧毁，莉莉斯杀死了庇护所世界中的所有天使和恶魔，却被伊纳里乌斯放逐进了虚空。

原罪之战

在“暗黑破坏神”前两作发生之前的3000年左右，约为纪年前1740年

莉莉斯返回了庇护所世界，并挑动伍迪西亚（Uldyssian）去对抗伊纳里乌斯。

天堂的力量发现了庇护所世界并试图将其摧毁。而地狱









1.在与暗黑破坏神的控制斗争多年后，李奥瑞克王还是难逃被腐化的下场
2.在崔斯特姆杀死暗黑破坏神的英雄艾丹最后被腐化成了黑暗漫游者
3.伊姆帕里斯与泰瑞尔的最后一次冲突导致了泰瑞尔的出走
4.巴尔的军团直奔哈洛加斯，意图攻陷野蛮人的最后堡垒






5.黑色灵魂石成为了暗黑破坏神阴谋的关键
6.李奥瑞克王在死后化作了骷髅王，还记得16年前他手持巨剑的英姿么？
7.忠诚的骑士统领拉克达南杀死了疯狂的李奥瑞克王，记得《暗黑破坏神》中的暗金头盔"钢铁面纱"么？只有拉克达南会送给你哦
8.皇阿玛，你还记得当年战巴尔的哈洛加斯嘛？

的力量则试图阻止天堂，并打算将庇护所世界变为战场。伍迪西亚击退了双方的军队，并选择用自我牺牲的方式来保存庇护所世界。

天使议会就庇护所世界的存留进行了投票，庇护所世界得以保全。

法师氏族战争

时间未知

各个法师氏族开始争斗，通过操控恶魔的力量，维兹吉尔（Vizjerei）氏族取得了对其他部族的领导地位。

两名最强大的法师赫雷佐（Horazon，还记得D2里那个"召唤者"的任务么？）与巴图克（Bartuc）展开了决斗，战斗摧毁了整座城市，巴图克战败身亡，而大部分维兹吉尔法师也都被杀死。

法师氏族再一次陷入分裂，并逐步衰退。

黑暗放逐

纪元964年

在阿兹莫丹和贝利亚的指挥下，无数的地狱恶魔开始反抗黑暗三巨头（墨菲斯托、巴尔、迪亚波罗）的统治。最后三巨头战败，被逐出地狱，放逐到避难所世界。

纪元1004年

大天使泰瑞尔组织一群凡人英雄成立了赫拉迪姆组织（Horadrim），他将灵魂之石交给赫拉迪姆，指引他们追击并封印黑暗三巨头。

纪元1009年

墨菲斯托（Mephisto）在今日的库拉斯特地区被擒获，并被封印在一座扎卡鲁姆神庙之下。

纪元1010年

巴尔（Baal）在鲁·高因附近被擒获，赫拉迪姆的领袖塔·拉夏（Tal Rasha）牺牲自己将巴尔封印在一块破碎的灵魂石中。

纪元1019年

迪亚波罗被贾瑞德·凯恩（Jered Cain）指挥的一群赫拉迪姆僧侣擒获，僧侣们将他的灵魂石深埋于地下，并在埋葬点上修建了庞大的地下陵墓和一座赫拉迪姆修道院。

纪元1025年

崔斯特姆镇在上述的修道院附近建立。

纪元1080年

崔斯特姆镇的赫拉迪姆修道院陷入荒废状态。

纪元1100年

完成了使命的赫拉迪姆组织慢慢地消逝于历史和传说之中。

《暗黑破坏神》与《暗黑破坏神Ⅱ》

纪元1262年

李奥瑞克（Leoric）来到崔斯特姆并自立为王，他将荒废已久的赫拉迪姆修道院辟为扎卡鲁姆的教堂。他手下的顾问大主教拉扎勒斯（Lazarus）偷偷地释放了被囚禁的迪亚波罗。

李奥瑞克王拼死抵抗迪亚波罗控制他的企图，最终陷入了疯狂的状态。

纪元1263年

随着他疯狂的状态不断加深，李奥瑞克王开始囚禁任何胆敢质疑他权威的人，并将这些人作为叛徒处死。他甚至还向邻国宣战。

在迪亚波罗的影响下，大主教拉扎勒斯绑架了李奥瑞克王的独子阿伯切特（Albrecht）王子，这个可怜的孩子被迪亚波罗侵占了身体。

从战场返回崔斯特姆的骑士统领拉克达南（Lachdanan）被迫出手杀死了李奥瑞克王，而李奥瑞克王则用死前的最后一口气阻止了拉克达南等人。就在拉克达南一行要埋葬李奥瑞克王的时候，国王以骷髅王的形态复活，并向他们发起攻击。

大主教拉扎勒斯带领一群村民深入教堂地下，并任由他们被嗜血的恶魔"屠夫"残杀。惊慌的民众开始逃离崔斯特姆。

《暗黑破坏神》中的英雄击败了骷髅王和大主教拉扎勒



斯，并最终杀死了迪亚波罗。他将灵魂石插入自己的额头，试图通过自己来封印迪亚波罗。然而他的高贵举动未能阻止迪亚波罗腐化他的灵魂，他成为了黑暗漫游者并离开了崔斯特姆。很快，崔斯特姆遭到了大量恶魔的侵袭，被整个夷平。

纪元1264年

一群英雄开始追击迪亚波罗和他的兄弟。他们先是在修道院消灭了安达利尔（Andariel），又在塔·拉夏之墓中消灭了督瑞尔（Duriel），并发现巴尔已被黑暗漫游者释放。

黑暗漫游者完成了转化，成为真正的迪亚波罗，但墨菲斯托却在库拉斯特的丛林地宫中被英雄们消灭。

英雄们深入地狱击败了迪亚波罗，并在地狱熔炉中摧毁了他和墨菲斯托的灵魂石。

纪元1265年

巴尔和他的军队开始围攻亚瑞特山脉。

英雄们追击巴尔来到亚瑞特圣山，虽然巴尔已经被杀死，但他们的恶魔军队却仍在不断进攻。

泰瑞尔发现巴尔已经成功腐蚀了亚瑞特山中的世界之石，在意识到无法拯救世界之石后，泰瑞尔摧毁了它。由此引发的爆炸摧毁了亚瑞特山，也埋葬了巴尔的军队。

纪元1285年

《暗黑破坏神Ⅲ》开始。

创世 PROLOGUE

在昼夜轮回之中，潮涨潮落之间，万物归尘，万物生，我们所能意识到的这一切，甚至连我们无法意识到的这一切，都因阿努和巨龙塔哈迈特的死亡而生。

阿努

阿努是“暗黑破坏神”世界设定中最初也是最接近神灵的存在，他的出现甚至可以追溯到“暗黑破坏神”宇宙的诞生之前。据说，在与塔萨迈特（地狱里那7位管事的家伙的创造者）的决战之后，阿努进入了比凡间更高的领域，而他残余的真髓与力量则遗留在了水晶拱门（Crystal Arch）之中。阿努之脊（The Spine of Anu）创造了众多的天使，而阿努之眼（The Eye of Anu）所化的世界之石则具备随心所

9.游戏壁纸中描述的场景：阿努化作天堂
10.阿努与塔萨迈特的决战
11.阿努和塔萨迈特的子嗣们延续着创造者之间的战争
12.天堂与地狱的战火烧遍了整个宇宙









13.在庇护所世界，天堂与地狱的军队展开了正面对峙
14.巨龙塔格奥一直暗中守护着庇护所世界，并对人类屡次施以援手。他是谁？亡灵巫师供奉的大神啊，塔格奥套装是怎么来的？
15.伊纳里乌斯和莉莉斯相爱并共同创造了庇护所世界，诞下了人类
16.天堂与地狱的对峙持续了千万年之久，双方都无法取得决定性的优势
17.泰瑞尔降临庇护所世界的原意是毁灭由天使和恶魔结合而生的孽种











欲地创造和改变整个世界的力量。

根据《凯恩之书》中的创世神话（The Myth of the Dawn）记载，太初有虚空，无他物：无血肉，无顽石，无空气，无热量，无光，亦无暗，唯余一无暇之珠。珠中沉睡着一个强大而不可估量的灵魂——真神阿努。阿努的身躯由闪耀的钻石构成，是世间万事万物的聚合——正与邪，光与暗，力量与魔法，欢乐与悲恸，尽皆映射在阿努周身的钻石刻面之间。

在他永恒的梦境之中，阿努开始思考自身的存在，思考那数不胜数的钻石的每一个刻面。为了追求绝对的纯净和完美，阿努逐退了体内一切的邪恶。可当一切不和谐的碎片都被排除之后，这些碎片又将何去何从呢？那黑暗的、锋锐的、炽热的仇恨与骄傲呢，它们又将流向何方？

它们是注定不会永久散落四方的，因为世间万物相互吸引，碎片们终将合为一体。这些不和谐的碎片组成了一只巨兽，它的名号乃是塔哈迈特，是一条喷吐着无尽的死亡与黑暗的七首巨龙。塔哈迈特乃是万恶之源，万恶之首，世间无尽的秽恶淫邪皆会从此处流出。

虽然阿努和巨龙业已分离，但他们都像子宫中的胎儿一样，被束缚在珍珠阴暗的内部。在无法衡量的漫长岁月中，阿努与巨龙的光暗之争从未停歇。钻石所成的武士与7个头颅的巨龙棋逢对手，在这场无穷无尽的激战中，他们谁都无法占到上风。

终于，持续万古的战斗耗尽了双方的力量，他们都向对方发出了致命一击。这充斥着神灵怒火的拼死一击引发了一场光与物质的爆炸。爆炸的规模是如此的庞大与可怖，甚至连我们所居的宇宙都是因为这次爆炸才得以降生。

天穹中闪耀着的每一颗星辰，包裹着星辰们的黑暗天幕

我们所触的，我们所感的，我们所知的，我们未知的；

在昼夜轮回之中，潮涨潮落之间，万物归尘，万物生，我们所能意识到的这一切，甚至连我们无法意识到的这一切，都因阿努和巨龙塔哈迈特的死亡而生。

宇宙的诞生在真实世界的中心留下了粗暴的伤痕——混沌之境（Pandemonium）。在混沌之境那混乱无状的深处，保存着一颗无可比拟的巨大宝石。它是创世之心，是阿努之眼，是世界之石。它是一切空间与时间的基石，是连接真实世界和无尽未来的枢纽。

阿努和塔哈迈特都已不复存在，但他们各自的真髓仍存留在初生的宇宙之中，并逐渐形成了天堂（High Heavens）与燃烧地狱（Burning Hells）的根基。阿努那闪耀着的脊梁直伸入原初的黑暗之中，慢慢地减缓，慢慢地冷却。无尽的岁月流逝中，这脊梁渐渐化作了水晶拱门，整个天堂都围绕着水晶拱门而生。

虽然阿努业已消逝，然而他的一部分力量仍然残留在那神圣的拱门之中。灵体从拱门中流出，化作以光与声为形体的闪耀天使，每个天使都代表着真神阿努的美德。不过，虽然这闪耀的天使国度具备着无可比拟的优雅与美丽，但它仍缺失了阿努的灵魂所具备的那种完美。阿努已经进入了一个超脱于这个破碎宇宙的神圣领域，一个我们一无所知的天堂，其中隐藏着创世的秘密——我们渴望获知却又无法想象的秘密。

随着天堂与地狱的诞生，双方的永恒战争也拉开了序幕。虽然天使议会在团结起来的时候是势不可挡的，但议会内部的分歧却使得他们很少能一致行动。在战争中，双方都无法取得上风，拉锯的局面持续着，直到一群叛逃的天使与恶魔共同创造了庇护所世界。

原罪之战 THE SIN WARS

这场在凡间进行的战争被称为原罪之战。天使和恶魔都伪装成凡人的形态行走于人间，秘密地拉拢凡人为他们的目的效力。

天堂与地狱的战争一直处于僵持的状态，一方对另一方的攻击很快就会遭到猛烈的反攻，天使和恶魔都在这场绞肉机式的战争付出了不计其数的伤亡，但没有任何一方可以取得突破性的进展。终于，天使议会的一名军事顾问伊纳里乌斯厌倦了这样的局面，不愿再把自己的生命荒废于永不停息的计划、反制和反反制之中。在眼见天使议会的其他成员，包括他的密友泰瑞尔（Tyrael）在内，都无法理解他的想法之后，伊纳里乌斯在天堂和地狱之间聚集了一群志同道合的同伴，共同逃离了这场持续万世的厮杀。

通过盗取的世界之石，伊纳里乌斯创造了一个被他命名为庇护所的世界，以供天使与恶魔和平共处。在庇护所世界，伊纳里乌斯与一名和他有共同想法的女恶魔莉莉斯相恋。为了保护他们共同的新家园，伊纳里乌斯打算用一切手段避免天堂和地狱发现庇护所世界。

天使和恶魔相恋的结果导致了奈法勒姆人的诞生，伊纳里乌斯把奈法勒姆人视作孽种，极力想要铲除这第一代人类。然而莉莉斯却看到了人类的潜力，认为奈法勒姆人的力量可以超越天使与恶魔，并想将奈法勒姆人的力量归为己用。为了实现她的目的，她杀死了绝大多数叛逃的天使与恶魔。在惊怒之中，伊纳里乌斯将莉莉斯打入了虚空。

此时的伊纳里乌斯已经放弃了消灭奈法勒姆人的想法，他转而利用世界之石来限制人类的力量，以图保护庇护所世界。然而不幸的是，这个世外桃源始终还是未能避免被天堂与地狱的战火所席卷。

燃烧地狱的势力最先发现了这个世界，他们仔细审视了庇护所世界的人类居民，意识到了这个世界的战略价值——控制庇护所世界也就控制住了人类，而掌握人类力量的一方将在永恒之战中取得决定性的优势。为了不惊动天堂的耳目，地狱的主宰者们采取了相对低调的方式。墨菲斯托将他的儿子路西昂（Lucion）派往庇护所世界，并在那里建立崇拜黑暗三巨头的宗教——三位一体教（The Triune）。这个教派的目的是吸引人类信众，逐步地将人类引上与地狱结盟的道路。

不过，三位一体教的活动还是被伊纳里乌斯觉察了。他迅速建立了光明教会（The Cathedral of Light）来宣扬光明的教义，用以对抗恶魔的影响。为了争夺人类的力量，一场充斥着欺骗与利用的秘密战争在地下展开。

三位一体教和光明教会之间脆弱的均势很快就被莉莉斯的回归所打破。为了实现她控制奈法勒姆人力量的目的，莉莉斯首先必须削弱世界之石的力量。她找到了一名单纯的农夫伍迪西亚，打算借助他的力量来击垮挡在她面前的最大障碍：三位一体教和光明教会。她的计划一开始非常顺利，伍迪西亚和他的同伴成功地将路西昂放逐回了地狱，摧毁了三位一体教。但莉莉斯很快就无法再掌控局势，伍迪西亚重创了莉莉斯，使得伊纳里乌斯再一次将她逐回虚空。

当伍迪西亚等人将他们的目标转向光明教会和伊纳里乌斯的时候，天堂的势力终于也发现了庇护所世界的存在。天堂与地狱都兵压庇护所，天使议会与墨菲斯托达成了停战协议，墨菲斯托带走被伍迪西亚重创的伊纳里乌斯，并保证地狱的势力不会干涉庇护所世界。

由于伍迪西亚的牺牲与泰瑞尔在天使议会上的坚持，天堂与地狱达成了表面上的休战，庇护所世界也得以保存。于是，天堂与地狱的战争以低调的形式在庇护所世界延续：天使和恶魔都停止了直接的全面战争，而是转入人间，试图诱









18.原罪之战后，泰瑞尔与伊姆帕里斯多次发生冲突
19.墨菲斯托与天堂达成休战协议，中止了双方在庇护所世界的正面对抗
20.由于人类的牺牲，泰瑞尔转变了态度，开始保护人类

惑凡人加入他们的阵营，进而改变战争的均势。

根据《赫拉迪姆古卷，第一卷：天堂与地狱》（'Librarius Ex Horadrim, Book One: Of Heaven and Hell'）的记载，这场在凡间进行的战争被称为原罪之战。天使和恶魔都伪装成凡人的形态行走于人间，秘密地拉拢凡人为他们的目的效力。黑暗的力量逐渐发现凡人更容易屈从于武力与威压，而不是委婉的教化与引导，所以他们开始用恐吓的方式逼迫人类屈从。天使们试图保护人类免于恶魔的侵袭，但他们所倡导的清苦戒律与严厉惩罚看上去比恶魔好不到哪儿去，所以时常会有天使试图保护的人转投恶魔的怀抱。

在原罪之战中，激烈的正面冲突时有爆发。不过，除了极少数觉醒的灵魂能觉察到自己身边的超自然存在之外，普通的人类很少能看到这样的景象。一些强大的凡人挺身而出，他们各自加入了两个对立的阵营，投身于原罪之战带来的挑战当中。这些凡人英雄的传奇经历赢得了双方的尊敬，但也在地狱中吸引了一些仇视的目光。虽然许多次级恶魔都不得不屈从于人类强者的指使，但他们仍然会诅咒人类，认为人类的出现严重地冒犯了他们原有的地位。对人类的嫉妒使得恶魔开始用更残暴凶狠的方式进犯人类世界。有些人类掌握了恶魔的这种仇恨心态，并反过来利用这种心态制衡地狱的居民。著名的召唤者赫雷佐就在这群人当中，他最擅长也最喜欢的事情就是召唤恶魔并驱策其为己用。

法师氏族战争 THE CLAN WARS

经过长期的拉锯战之后，赫雷佐终于取得了优势。他带着一群追随者在维兹·居恩（Viz-Jun）的城墙下包围了巴图克，并用他雷霆万钧的法术摧毁了血之战神。

法师氏族战争指的是3个最强大的法师氏族维兹吉尔、恩尼德（Ennead Clan）和阿穆特（Ammuit）之间爆发的冲突。

引发法师氏族战争的是维兹吉尔氏族，一个世世代代都在研究整理与恶魔有关的学识的神秘法师氏族。在消停了一段时间后，维兹吉尔氏族又一次地开始了召唤恶魔的行为。这一次，他们的做法极大地激怒了恩尼德氏族和阿穆特氏族，因为这两个氏族认为原罪之战就是召唤恶魔的举动所间接导致的。为了避免维兹吉尔氏族的行为再一次导致人类世界陷入黑暗之中，这两个相对较弱的法师氏族联手对维兹吉尔氏族发动了攻击，试图彻底抹除这个氏族的存在。维兹吉尔氏族遭受了极其惨重的损失，在灭族的绝望之中，他们召唤了数不胜数的恶魔，开始了一场全面的恶魔战争。

但是，终结法师氏族战争的并非这次全面的冲突，而是维兹吉尔氏族内部两兄弟赫雷佐与巴图克之间的战斗。

赫雷佐与巴图克兄弟二人都是维兹吉尔氏族中天资过人的法师。凭借自身的天赋，他们很快就跻身于维兹吉尔氏族的最高议会之中，并获取了进入维兹吉尔图书馆最深密室的权利。在那里，他们学到了维兹吉尔氏族一直秘藏着的法术——过于强大以致不应被凡人所掌控的法术。

权力带来了更多的特权，而特权反过来使人更渴望权力。虽然维兹吉尔氏族的戒律禁止氏族的成员卷入天堂与地狱的争斗，但这两兄弟已经获取了如此强大的力量，他们渴望更多，更多的力量。在图书馆的密室中，他们修习着古代的典籍，开始直接接触来自燃烧地狱深处的黑暗力量。很快，黑暗三巨头注意到了他们的力量，并开始有意地指派恶魔去协助兄弟二人，以满足他们对力量的饥渴。两兄弟自大地认为即使是地狱的魔王也畏惧他们二人的力量，并未意识到这是恶魔们精心设置的陷阱。

得到了一群“新宠物”的兄弟二人走上了截然不同的道路，赫雷佐喜欢召唤恶魔并驱策其为己用，而巴图克不顾他兄弟的警告，喜欢更直接地使用恶魔的力量。最后，与恶魔的过多接触导致了巴图克被侵蚀，他拥有的黑暗力量使得绝大多数恶魔都对他敬畏三分。很快，兄弟二人的名声开始传播开了，许多法师在见到了二人驱策的恶魔仆役，听说了所谓的“就连黑暗三巨头也惧怕这两兄弟”的传言后，纷纷拜



21.赫雷佐杀死了投靠恶魔的兄弟，而后便藏身于神秘庇护所，等着英雄们千年后再来砍他一次

22.维兹吉尔法师过于沉迷于恶魔召唤，最终导致了法师氏族战争的爆发



倒在二人门下，追随二人，如饥似渴地修习恶魔学的知识。

巴图克被恶魔腐蚀一事没能瞒过赫雷佐的眼睛，他告诫巴图克要尽快斩断与恶魔的接触，转而修行维兹吉尔氏族所精通的更稳妥的元素法术。但巴图克不愿意放弃为他提供无尽魔法能源的黑暗之力。他拒绝了赫雷佐的要求，并向自己的追随者宣称赫雷佐要夺取他们的成果，夺取为他们提供力量的魔法源泉。随后，维兹吉尔氏族内部的战争开始了。

这是一场艰苦的战斗：赫雷佐的经验更加丰富，也更能掌控自己的力量；巴图克则得到了黑暗三巨头的直接支援。黑暗三巨头为巴图克铸造了一件血红色的盔甲，让他即使遭受了致命的伤害也能迅速地痊愈并继续战斗。巴图克为这样的力量付出了惨痛的代价——他被地狱的力量彻底腐蚀，并对鲜血产生了一种无法抑制的饥渴，以至于意识和行为都开始失去控制。他开始在战斗中以敌人的鲜血沐浴，由于他的残暴，以及他对人类和恶魔鲜血的渴望，他被人冠以血之战神的称号（Warlord of Blood，还记得他么？《暗黑破坏神》最后血池地狱中出现的特殊钢铁领主……喂，魂淡，你真的是法师么？）

经过长期的拉锯战之后，赫雷佐终于取得了优势。他带着一群追随者在维兹·居恩（Viz-Jun）的城墙下包围了巴图克，并用他雷霆万钧的法术摧毁了血之战神。但是巴图克身穿的盔甲具有使他死而复生的力量，为了阻止他的复生，赫雷佐把巴图克的尸身分成了两个部分，各自交给一队精锐的维兹吉尔法师看守——他的身体和盔甲被埋藏在今天的崔斯特姆大教堂之下，而头颅的下落则早已失落在历史的长河之中。

法师氏族战争自此结束，赫雷佐隐身于自己的神秘避难所（Arcane Sanctuary，前作中那个遍地红色传送门的场景，玩家将在此击杀赫雷佐）中，自此消失。残余的维兹吉尔氏族法师们和其他的法师氏族合并，并组建了赫拉迪姆组织来纪念他们的导师赫雷佐。为了避免他们的法师会像巴图克一样被恶魔侵蚀，他们成立了刺客组织维兹·贾克塔（Viz-Jaq'taar），秘密地监视组织中的法师，并会猎杀抹除那些与恶魔有过多接触的法师。

黑暗放逐 DARK EXILE

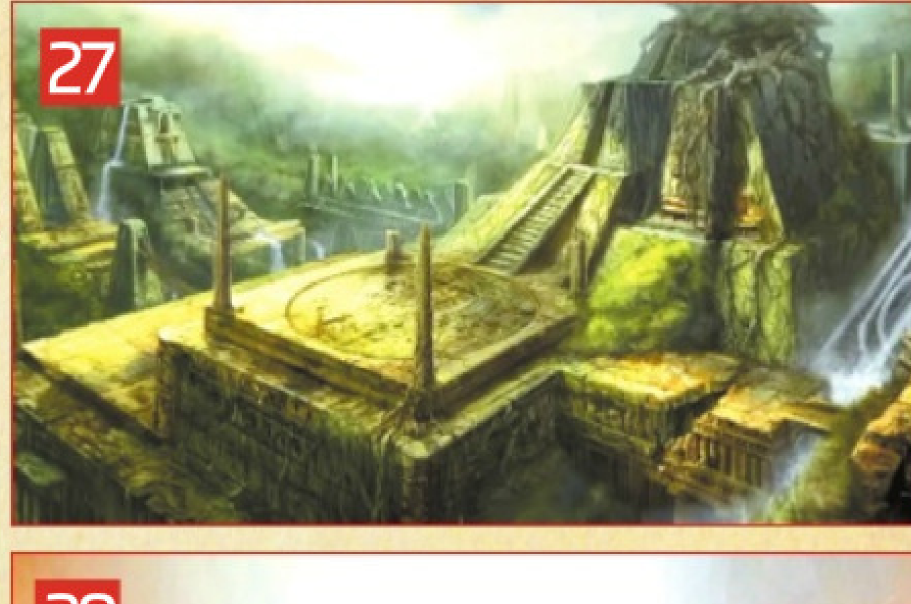
一场后来被称为“黑暗放逐”的叛乱行动在地狱爆发，黑暗三巨头在这次叛乱中被放逐到了凡间。可事实上，黑暗放逐的发生正中三巨头下怀。

不过，签署了停战协议的黑暗三巨头从未真正地放弃他们染指庇护所世界的计划。在原罪之战成果不佳的情况下，他们开始了直接的干预。黑暗三巨头和堕落天使衣卒尔（Izual）制定了一个计划，打算彻底瓦解那道分隔庇护所世













23.这个是爱好者脑补的墨菲斯托腐化扎卡鲁姆最高议会
24.赫拉迪姆法师们擒获巴尔，将其封印在远古墓穴中
25.黑暗三巨头的按兵不动导致了次级魔王们的动摇，渴望回到战争中的次级魔王发动了黑暗放逐
26.暗黑破坏神被封印在崔斯特姆，嗯，这个王国有点小……
27.墨菲斯托最早被封印在崔凡克，也是最早突破封印的魔王
28.黑暗放逐之后，泰瑞尔再度降临凡间，统率赫拉迪姆组织追击黑暗三巨头

界与燃烧地狱的界限。

为了实施这个庞大的计划，黑暗三巨头在与天堂的对抗中采取了保守的态势，这引起了其他几位次级魔王的不满。很快，一场后来被称为“黑暗放逐”的叛乱行动在地狱爆发，黑暗三巨头在这次叛乱中被放逐到了凡间。可事实上，黑暗放逐的发生正中三巨头下怀——天堂的军队一直试图使用灵魂石的力量来捕获三巨头，而三巨头被放逐后的虚弱的灵魂状态，看上去恰好为天堂提供了最好的机会——天使们的这个心态被黑暗三巨头所利用了。

虽然天堂的军队一直在竭力守卫着他们自身的领域，但用灵魂石来捕获黑暗三巨头这样千载难逢的机会是无论如何不可错过的。于是，大天使泰瑞尔降临到凡间，将三块灵魂石交给了由凡人法师组建的赫拉迪姆修会，指使他们追击黑暗三巨头。灵魂石可以引导世界之石本身的力量，足以将黑暗三巨头的灵魂囚禁在内。

3个魔王在凡间的土地上四处肆虐，一边逃窜一边依靠吞噬人类的灵魂来恢复自己的力量，而追击他们的赫拉迪姆修会法师则紧随其后。仇恨之王墨菲斯托第一个落网，他被困入灵魂石，封禁在遥远的库拉斯特沼泽的光明神庙之下，交由扎卡鲁姆议会看守。毁灭之王巴尔则被围困在阿拉诺克沙漠（the deserts of Aranoch）中。在被击败之前，他设法破坏了灵魂石，使得赫拉迪姆法师无法完全地将其封印。赫拉迪姆修会的大法师塔·拉夏做出了巨大的牺牲，他将灵魂石嵌入了自己的体内，用自己的意志来帮助灵魂石封印巴尔。最后，塔·拉夏被埋葬在沙漠的地宫中，并在那里与巴尔的灵魂进行永世的斗争。

迪亚波罗逃窜到西方，在崔斯特姆附近落网。他的灵魂石被埋葬在大教堂下，同样由赫拉迪姆修会看守。随着黑暗三巨头的落网，赫拉迪姆修会也认为自己完成了使命，但对于黑暗三巨头来说，他们的计划才刚刚开始。在灵魂石的囚禁之中，他们不断地尝试突破封印，像是肿瘤细胞一样扩散自己的影响，最终腐蚀了灵魂石，使其成为他们的工具。

墨菲斯托率先突破了封印，开始在东方散布他的腐蚀。迪亚波罗则紧随其后，并彻底控制了那个试图摧毁他的英雄。

得到了英雄身躯的迪亚波罗成功地解救了巴尔，并与他们的兄长墨菲斯托在库拉斯特会合。在崔凡客（Travincal）神庙的深处，黑暗三巨头打开了通往地狱的传送门，让迪亚波罗重返地狱。虽然墨菲斯托和迪亚波罗都被击败，但巴尔仍隐藏在凡间。他组织了一支庞大的军队，入侵北方的野蛮人居住区，兵锋直指神圣的亚瑞特山。在被击败之前，巴尔成功地腐蚀了世界之石，迫使泰瑞尔将其摧毁。这样，虽然黑暗三巨头都被消灭，但他们的目标也达到了——世界之石被摧毁，燃烧地狱与庇护所世界的屏障已不复存在。

天使议会 ANGIRIS COUNCIL

墨菲斯托对伊纳里乌斯有着切肤之恨，因为伊纳里乌斯不但拐跑了他的女儿，还曾经带人踏平了一座膜拜墨菲斯托的神庙。

由5位强大的大天使组成的天使议会是天堂的统治者，据说这5位大天使分别代表着阿努的五大美德——正义、希望、智慧、命运与勇气。在与燃烧地狱的长期战争中，议会的成员蒙受了损失，成员的内部也产生了分歧。

天使议会由以下大天使组成：

伊姆帕里斯（IMPERIUS）

伊姆帕里斯（拉丁文意为“统治”）是掌管勇气的大天使，根据《凯恩之书》的说法，他是天使议会的领导者，也是天堂军队的统帅。在迪亚波罗对天堂的入侵中，伊姆帕里斯遭受重创，失去了战斗力。

作为勇气大天使，伊姆帕里斯是天堂最强大的武士。他精通武技和战争的艺术，曾带领天堂的军队取得了无数的胜利。在玛瑟伊尔消失之后，伊姆帕里斯接过了天使议会的领导权，并且时刻准备着迎击一切威胁天堂的敌人。

伊姆帕里斯被描绘为一位庄严的天使，他总是穿着华贵的红色长袍，披挂着带有火剑印记的胸甲。他可以随意召唤一把火焰之剑，并用这把剑击败了仇恨之王墨菲斯托。此外，他单凭意志力就可以击败对手，例如在《原罪战争》三部曲中，他轻松击败了Mendeln（一位强大的亡灵巫师），用一个手势就阻止了大天使伊纳里乌斯。

伊姆帕里斯的性情刚烈，具备极强的主动精神。他对恶魔以及与燃烧地狱有关的一切都无比痛恨。从创世之初，他就在指挥对抗燃烧地狱的战争，在他剑下葬身的恶魔不计其数。因此，他在天堂中拥有极高的威望，为许多天使所敬重。

当天使议会发现庇护所世界的时候，伊姆帕里斯是第一个表示要清除庇护所世界的天使。他将人类视作被恶魔污染的孽种，认为人类的血脉中流淌着恶魔的污血。他力主毁灭这个隐藏的世界，却遭到了大天使奥莉尔的强烈反对。两位大天使的争端使得议会不得不用投票的方式来决定庇护所世界的命运。出乎伊姆帕里斯意料的是，大天使泰瑞尔倾向于保存人类，庇护所世界也得以幸存。

在原罪战争结束后的几千年中，由于看待问题的观点不同，伊姆帕里斯时常与泰瑞尔之间发生冲突。一方面，伊姆帕里斯的勇气和傲慢往往只有一墙之隔；另一方面，对庇护所世界的投票和泰瑞尔近来的举动（例如摧毁世界之石）也加深了两位大天使之间的裂隙。在泰瑞尔看来，伊姆帕里斯已经变成了一个极度冥顽不化的暴君，虽然他的动机没有任何问题，但他的偏执已经在天使议会中造成了难以愈合的分裂。

泰瑞尔（TYRAEL）

泰瑞尔曾经是执掌正义的大天使，天使议会的成员。







29.伊姆帕里斯在CG中极尽拉风之能事，然后就被踩得不堪入目
30.正义天使泰瑞尔在战场上统率着正义之庭
31.象征希望与仁爱的奥莉尔在战场上同样不可被轻视

他是庇护所世界的坚定保护者，在《暗黑破坏神Ⅲ》中，为了保护人类，他舍弃天使身份化身为凡人。当迪亚波罗被再度击败后，他宣称自己会成为“智慧的化身”（Stand as Wisdom）。

在与燃烧地狱的永恒战争中，泰瑞尔统领着正义之庭（The Courts of Justice）立下了无数的功勋，建立了属于自己的传奇。然而由于行事观念的不同，泰瑞尔经常与高傲的勇气大天使伊姆帕里斯发生冲突。在一次战斗中，他们联手击败了由迪亚波罗亲自领军的恶魔军团，生擒了恐惧之王。泰瑞尔和奥莉尔都认为与其立刻击杀迪亚波罗，倒不如将他作为俘虏看押起来，因为迪亚波罗被杀死后仍然会复生。但伊姆帕里斯却依然冲动地杀死了迪亚波罗，丝毫不理会另外两位大天使的劝说。

衣卒尔（Izual）在战争中曾一直担任泰瑞尔的副官，但他在对地狱熔炉的一次突击行动中被地狱的军队所擒获。而他的另一名副官伊纳里乌斯也闹出了事端——伊纳里乌斯带着一群天使叛出了天堂，与莉莉斯统领的一群恶魔共同创造了庇护所世界。天使与恶魔的相爱导致了奈法勒姆人的诞生，而奈法勒姆人则是人类的直接祖先。

泰瑞尔曾把人类视作非常严重的威胁，认为他们是孽种，是污秽。为了清除这个威胁，他深入庇护所世界，并试图通过影响一名神射手阿基里奥斯（Achilios）来消灭奈法勒姆人的第一代后裔——艾德瑞姆人（Edyrem，表面上与常人无异但觉醒后战斗力爆棚的人类种族），而这批人中就包括艾德瑞姆人的首领，阿基里奥斯的好友伍迪西亚。阿基里奥斯出乎意料地抵抗了大天使的精神影响，但泰瑞尔仍成功地使其他艾德瑞姆人相信伍迪西亚已经被他们的敌人所控制。

这个时候，虽然泰瑞尔曾经考虑过天堂与人类这些“孽种”结盟的可能性，但他还是坚定地认为这些继承了过于强大的力量的种族必须被清除，以防他们在将来构成威胁。而艾德瑞姆人已经被他成功地分化，庇护所世界将无力阻止正义大天使行使他的正义。

于是，泰瑞尔率领天堂的军队降临庇护所世界，与艾德瑞姆人和地狱的恶魔直接交锋。伍迪西亚意识到自己不断增长的力量可能会导致这个世界的毁灭，于是他选择牺牲自己来结束这场战争，拯救庇护所世界，拯救他所珍爱的一切。伍迪西亚的牺牲感动了泰瑞尔，他曾把人类视作孽种，但正是他口中的“孽种”做出了这般不可思议的无私举动。

天使议会聚集到一起决定庇护所世界的命运。伊姆帕里斯不出意料地执意要求彻底抹除伊纳里乌斯和莉莉斯的孽种。但奥莉尔和伊斯瑞尔却认为在光明力量的指引下，人类的无穷潜力将会成为终结永恒战争的关键因素，所以应当保存人类。玛瑟伊尔选择了弃权。所以最关键的一票落到了泰瑞尔的手中，如果他选择支持伊姆帕里斯(当时所有天使都认为他会支持伊姆帕里斯)，庇护所世界就会被摧毁。然而泰瑞尔的选择也倾向了人类，他认为应当把选择权留给人类，让他们自己在光与暗之间做出抉择。

奥莉尔（AURIEL）

奥莉尔是掌管希望的大天使，也是天使议会中唯一的一位女性成员。她总是身着飘逸的蓝色长袍。由于她平和的天性，她总是会与高傲勇猛的伊姆帕里斯发生冲突。天使议会中与奥莉尔关系最紧密的大天使是掌控命运的伊斯瑞尔，因为只有奥莉尔所掌管的希望才能给时刻处在不安定之中的伊斯瑞尔带来些许慰藉。

奥莉尔在天堂中的居所是具备治愈之力的希望花园（Garden of Hope），而她在战斗中所使用的武器则是希望之鞭Al'maiesh。Al'maiesh在战斗中会以正义之火焚烧天堂的敌人，但在别的情况下，Al'maiesh又能使人摒除杂念，获得思维和情绪上的专注与纯净。

当天堂的军队发现庇护所世界的时候，奥莉尔是第一个主动站出来保护这个世界的天使。她竭尽全力保护庇护所世界居民的生存权，期望他们能够成长，成熟，并成为对抗燃







32.命运天使伊斯瑞尔是最低调的大天使，暗黑破坏神入侵天堂时你躲到哪儿去了啊亲！
33.智慧天使玛瑟伊尔的疯狂与失踪给了泰瑞尔上位的机会
34.伊纳里乌斯至死都忠于他逃离战争的理想

烧地狱的重要力量。

等等！庇护所世界的居民是伊纳里乌斯和墨菲斯托的女儿莉莉斯所诞下的后裔，再结合奥莉尔和墨菲斯托可能曾是情侣（这都什么乱七八糟的关系……好吧把那堆小说都啃完你也许能看出点端倪）的八卦，我们不难得出一个十分超展开的结论：

奥莉尔为什么会罩着庇护所世界？因为她是第一代人类的外祖母。

墨菲斯托是第一代人类的外祖父。

迪亚波罗是墨菲斯托的三弟，应该叫外叔祖之类的么。

总之，这游戏系列其实是个家庭伦理剧……

伊斯瑞尔（ITHERAEL）

伊斯瑞尔是掌管命运的大天使，天使议会的成员，既非男，亦非女。伊斯瑞尔曾被认为是掌管平衡的大天使，他总是紧裹在一身灰甲之中，在各种各样的争端中，他总是保持中立，一言不发地默默思考中立的解决方法。

了解未来者具备掌控现在的力量，这便是伊斯瑞尔得以跻身于天使议会的原因。伊斯瑞尔是命运卷轴Talus'ar的守护者，也是唯一一个有力量从命运卷轴的无数谜团中解析未来走向的天使，他的感知力与洞察力远远凌驾于其他大天使之上。他在天堂中的居所是命运书阁（Library of Fate），在那个地方，天使们可以通过水晶拱门的碎片来预言未来的走向。

当天使们发现庇护所世界的时候，伊斯瑞尔是力主保存这个世界的三个大天使之一。他认为，人类作为恶魔的后裔，确实有可能变得比地狱的居民更加秽恶，但同时人类也有着天使的血脉，若加以正确的引导，人类为光明所做的贡献甚至会超过天使议会。

玛瑟伊尔（MALTHAEL）

掌管智慧的大天使玛瑟伊尔在世界之石被破坏后便不知所踪，他曾是天使议会的成员，不但掌管智慧，同时还掌握着死亡。玛瑟伊尔在平时总是持握智慧之杯Chalad'ar，但在战斗中他使用一对镰形短剑。

作为智慧大天使的玛瑟伊尔曾守护着许多古老而又强大的神器，例如，世界之石。伊纳里乌斯盗走世界之石创造庇护所世界的行为一直困扰着玛瑟伊尔。最后，玛瑟伊尔无法接受世界之石被摧毁的事实，他离开了天使议会。

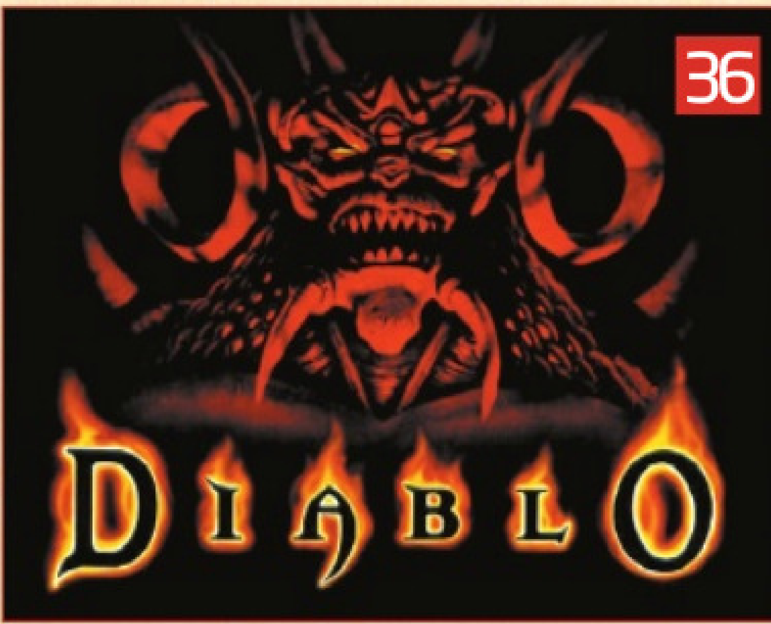
根据泰瑞尔的说法，玛瑟伊尔陷入了疯狂之中，他进入混沌之境，开始追寻不可知悉的生死的秘密。但是玛瑟伊尔尚未死去，因为水晶拱门并未创造出新的天使来取代他。

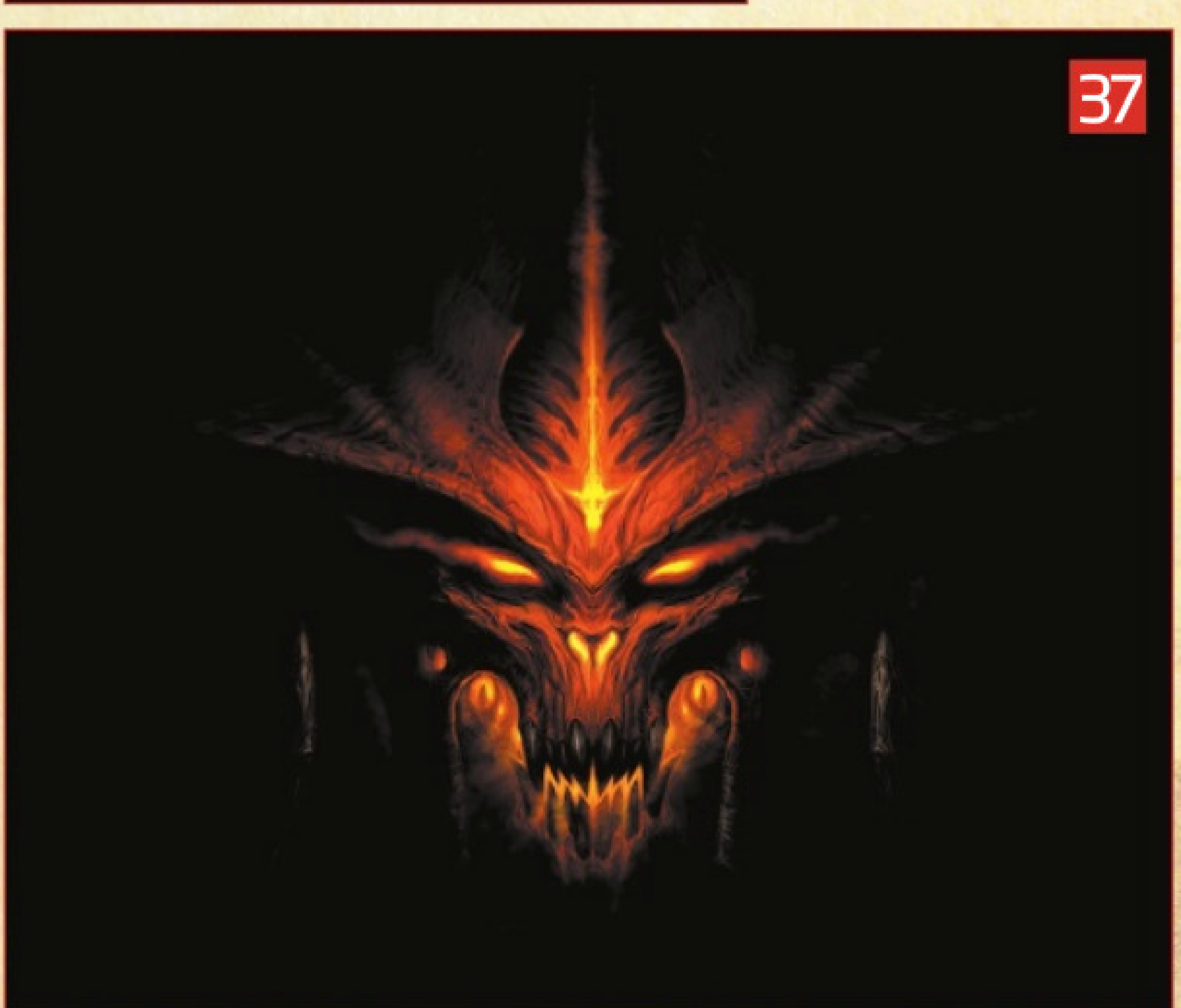
伊纳里乌斯（INARIUS）

伊纳里乌斯也曾是天堂的大天使之一，是泰瑞尔的密友，也是天使议会的顾问。他和一群同样厌倦了天堂与地狱之战的天使逃离了天堂，而地狱之中恰好也有一群居民抱有同样的想法。于是，叛离的天使与恶魔将伊纳里乌斯奉为他们的领袖，携手创造了他们的世界：庇护所，并诞下了他们共同的子嗣：奈法勒姆人。

伊纳里乌斯被描绘成一位英俊的金发男子的形象。他的存在对于人类有极大的影响力，以至于人类一看到他就会不自觉地想要跪拜于地。伊纳里乌斯和墨菲斯托的女儿莉莉斯曾是一对情侣，他们的孩子是亡灵巫师的祖师拉斯马







35.仇恨之王墨菲斯托曾是地狱的实际统治者
36-37.一晃16年，我们的“大菠萝”也清减了不少

（Rathma，嗯，目前已经确认野蛮人的祖宗布尔凯索Bul-Kathos不是这两位的孩子）。

奈法勒姆人作为天使与恶魔的共同子裔，具备着极其强大的潜力。莉莉斯打算利用奈法勒姆人来组建一支强大的军队。但是伊纳里乌斯想要维持对人类的控制，于是他阻止了她的企图，并利用世界之石消散了人类的力量，使得人类的力量会逐代递减。

伊纳里乌斯创造庇护所世界的用意便是让不愿继续战斗的天使与恶魔逃离战火，在永恒的战乱中找到一个栖身之所。为了不引起天堂的注意，他把自己伪装成了光明教会（Cathedral of Light）的先知。但是莉莉斯唤醒了伍迪西亚（第二代人类的领袖）的力量。伊纳里乌斯与伍迪西亚爆发了一场激战并被击败。而与此同时，天堂的军队也降临了庇护所世界。天使议会擒获了伊纳里乌斯，并与墨菲斯托达成了协议——天使议会将伊纳里乌斯交给墨菲斯托，任由其处置，条件是墨菲斯托不染指庇护所世界。

墨菲斯托对伊纳里乌斯有着切肤之恨，因为伊纳里乌斯不但拐跑了他的女儿，还曾经带人踏平了一座膜拜墨菲斯托的神庙。于是，墨菲斯托开开心心地把伊纳里乌斯拖回了地狱，进行永世的折磨——折磨的内容过于猎奇此处不便详述，有兴趣的朋友大可去把《暗黑破坏神——地狱火》翻出来慢慢研究。

燃烧地狱 BURNING HELLS

恐惧之王Al'Diabalos是黑暗三巨头中中最年轻的一员，也是最强大的一个魔王。他更为我们所熟知的名字是迪亚波罗（Diablo）。

广义上的燃烧地狱是指一切恶魔的栖身之所，但通常所说的燃烧地狱，其实指的是地狱魔王们主宰的7个领域。燃烧地狱曾一度被那3位千人踩万人踏的黑暗三巨头（迪亚波罗、巴尔、墨菲斯托）所统治。但是，为了打破天堂地狱之战的长期拉锯局面，黑暗三巨头把视线投向了庇护所世界。他们以身涉险，引发了后面一连串的闹腾，比如说——地狱革命。

除了黑暗三巨头之外，还有4个次级魔王统御着地狱的居民，他们分别是：安达利尔、 督瑞尔、阿兹莫丹以及贝利亚（喂，你们真的不觉得台版翻译的“彼列”充满了邻家男孩的气息么？）。4个次级魔王曾经推翻了黑暗三巨头的统治，把他们放逐到了凡间，史称黑暗放逐。当然，我们都知道这恰好遂了黑暗三巨头的意。

如果恶魔在凡间被杀死的话，他们的灵魂就会被送回燃烧地狱，力量弱小的恶魔很快就能恢复成形，而强大的恶魔统治者则需要漫长的时间才能恢复。如果恶魔在地狱里被杀死，他们的灵魂则会被送往黑色深渊（Black Abyss），在那里凝聚成形。

塔萨迈特（TATHAMET）

塔萨迈特是一条有个7个头颅的巨龙，是最纯粹的邪恶与污秽的化身，是神灵阿努抛弃的黑暗属性所化。塔萨迈特与阿努的决战导致了他们的死亡，也导致了宇宙的降生。在塔萨迈特死后，他的7个头颅分别化作了地狱的7个魔王，而他的身躯则成为了燃烧地狱的根基。

迪亚波罗（DIABLO）

"Take one last look at your shining Heaven, Imperius, for soon, nothing of it shall remain, but my laughter..."

—Diablo to Archangel Imperius

恐惧之王Al'Diabalos是黑暗三巨头中最年轻的一员，也是最强大的一个魔王。他更为我们所熟知的名字是迪亚波罗（Diablo）。Diablo这个词的起源是拉丁语Diabolus，在西班牙语中是“魔鬼”的意思。

说起Diablo这个名字，是有很多东西可以吐槽的：在《暗黑破坏神》发售的时候，还真有人坚持将其翻译为《恐惧》的，不过这个特立独行的意境很快已经就被我们更熟悉的名字所淹没了；更值得吐槽的是，在一部西班牙语字幕的中国抗战题材电影里，演员在屏幕上惊呼“鬼子！”，下面的字幕跳出的就是Diablo……

迪亚波罗和他的兄弟们都由巨龙塔哈迈特的头颅所化。他最主要的恶行就是创造并散播恐惧。他作恶的目的既不是为了征服，也不是为了权力，只是单纯地想要让恐惧蔓延。即使是在燃烧地狱这样的恐怖的所在之中，恐惧之王的领域也是寻常的恶魔不敢驻足的， 因为就算是恶魔也无法承受迪亚波罗那无休无止的折磨。迪卡德·凯恩曾说过，墨菲斯托是黑暗三巨头中最睿智的一个，而迪亚波罗则是三兄弟中最具“创造性”的一个，他甚至称迪亚波罗为“创造恐怖的艺术家”。

他的两位兄长墨菲斯托和巴尔都更乐意在幕后操弄自己的仆从，实现自己的目的，但迪亚波罗却更热衷于毁灭性的暴力。这并不是说沉默寡言的迪亚波罗就比他的两兄弟缺根筋，只是作为三兄弟中最年轻的那一个，他总是不太愿意完全按照兄长们的指示和劝告来行事。

身为恐惧之王，迪亚波罗最擅长的自然是利用敌人的恐惧心理。对绝大多数恶魔与凡人而言，他是天堂、地狱与凡间最可怕的存在。单单凭借他散布恐怖的能力，他奴役了大量的恶魔仆从。迪亚波罗可以随心所欲地变幻为各种形态，以便实现他的目的。在物理力量上，他是黑暗三巨头中最强壮的，也是所有的恶魔中最强壮的。他拥有操控火焰的力量，在必要时可以召唤地狱的烈焰来淹没敌人。

在墨菲斯托与天堂议会达成休战协议后，次级魔王们误以为黑暗三巨头已经无力再领导地狱的军队并继续与天堂的战争。于是他们发动了一场暴动，将黑暗三巨头放逐到庇护所世界（你可以从若干背景文中得知这次暴动也在黑暗三巨头的算计之中，甚至干脆就是黑暗三巨头策划的。如果你有

兴趣的话，还可以去《暗黑破坏神Ⅱ》中击毙堕落天使衣卒尔，然后听他口述的版本）。在大天使泰瑞尔的协助下，赫拉迪姆修会开始追击黑暗三巨头并用灵魂石将他们封印。迪亚波罗是最后一个被擒获的，而追捕他的则是贾瑞德·凯恩所率领的一群赫拉迪姆僧侣。赫拉迪姆组织最后将封印了迪亚波罗的灵魂石深埋于地穴之中，而后在地穴上修建了一个修道院来看守迪亚波罗。但最后，赫拉迪姆这个组织慢慢地衰败消散了。

迪亚波罗足足花费了两个世纪的时间来缓慢地腐蚀灵魂石，试图突破这个囚禁他的监狱。到了最后，他已经可以将自己的影响力散布到灵魂石周围的地区，并借机控制了李奥瑞克国王和大主教拉扎勒斯。国王的意志过于坚强，迪亚波罗无法完全将其控制，于是国王的儿子阿伯切特王子成为了受害者。在占据阿伯切特王子的身躯之后，迪亚波罗在崔斯特姆地下的陵墓中建立了一个地狱的前哨站，并在周围的地区肆意散播恐怖，意欲吸引强大的英雄前来诛灭恶魔。正如迪亚波罗所料，各地的英雄纷纷赶来，其中最强大的战士艾丹（Aidan）深入地穴，击杀了迪亚波罗的肉身。但不幸的是，艾丹的神智已经完全被迪亚波罗的意志影响了，他在近乎疯狂的状态中把封印迪亚波罗的灵魂石插入了自己的前额。于是，迪亚波罗离自己的目标又近了一步，他拥有了一个更加强大的肉身来实现他的计划，并拯救另外两个被困的地狱魔王——墨菲斯托和巴尔。

迪亚波罗开始了拯救他的兄弟的行动，但是另一群冒险者成功地追上了他并将他消灭。这一次，迪亚波罗的灵魂石在地狱熔炉上被粉碎，似乎意味着他的恶行终于宣告结束。

墨菲斯托（MEPHISTO）

与Diablo相对，仇恨之王Dul'Mephistos（或者换成我们更熟悉的名字Mephisto）是黑暗三巨头中最年长的一员，也是地位最接近“地狱领导者”的恶魔。虽然在游戏中的战斗力最为虚弱，但他在黑暗三巨头中是最睿智、最善于分析谋划的。如果不是迪亚波罗与女巫阿德里亚（Adria）的女儿莉亚（Leah）在《暗黑破坏神Ⅲ》中登场的话，墨菲斯托还是黑暗三巨头中唯一一位有子嗣的：他膝下有一子一女，分别是路西昂和莉莉斯。

墨菲斯托会向他所遭遇的一切灌输仇恨的种子，甚至挑逗他的兄弟和奴役们互相仇视。墨菲斯托还被人看作是亡灵之主——即使是死者也会因为他的仇恨的影响而复生，这些僵尸化的狂兽对一切的生灵都满怀憎恨，即使是再一次将他们杀死也无法剥夺他们制造痛苦与磨难的欲望。仇恨之王的领域通常会被看作是地狱的首都，无数个派别的恶魔聚集在那里，玩弄着危险的政治博弈游戏。墨菲斯托无比狡诈的特性和直觉般快速的战术判断都得益于长期细致地观察这些相互仇恨的所谓的“样本”之间的冲突。当他面对凡间的人类时，他的研究成果很快又派上了用场。

在与天堂的战争中，墨菲斯托觉察到了自己女儿的异样。莉莉斯居然和一名天使伊纳里乌斯走到了一起，并共同创造了庇护所世界和新的种族奈法勒姆人。很快，黑暗三巨头制定了针对庇护所世界的计划：与其把这个世界变成与天堂的另一个战场，倒不如潜入这个新的世界，将奈法勒姆人的力量归于己用，由此使得战争的天平倾向地狱一方。为了实现这个目的，墨菲斯托派遣他的儿子路西昂前往庇护所世界，并在那里建立了三位一体的教堂，为黑暗三巨头招募信徒。

很快，天使们也觉察到了庇护所世界的存在，并为了控制这个世界与地狱的军队发生了直接的交锋。然而奈法勒姆人和艾德瑞姆人顽强地抗击双方的军队，将战争拖入了僵局。最后，墨菲斯托向天堂提出了休战，以带走伊纳里乌斯为条件，保证地狱的势力将和天堂一样，不直接干涉庇护所世界。

休战协议达成后，地狱发生了被称为“黑暗放逐”的叛乱。失去统治者地位的黑暗三巨头被放逐到庇护所世界。为了擒获这3名最强大的邪恶存在，大天使泰瑞尔带领着法师们组成的赫拉迪姆组织追捕黑暗三巨头，并在付出了高昂的代价之后用灵魂石将3个魔王一一封印。

被封印在库拉斯特丛林中的墨菲斯托最终还是想法突破了灵魂石的束缚，他的邪恶力量延伸到灵魂石之外，腐蚀了当地的扎卡鲁姆教会，轻而易举地将最高议会的成员变为自己的奴仆。墨菲斯托指示扎卡鲁姆的最高议会施展法术，将灵魂石击碎成了7个碎块。其中6个碎块被打入6名最高议会成员的左臂，这6名成员就各自掌管一座神庙，并为墨菲斯





38.原罪之王阿兹莫丹更偏向战争与暴力
39.谎言之王贝利亚过于依赖诡计与刺杀，缺乏正面战的力量

托献祭人性。最大的一个碎块被插进了扎卡鲁姆教会的最高神权统治者奎·赫根·散科库（Que-Hegan Sankekur）的手中，将他的躯体变化成了墨菲斯托在凡间的化身。奎·赫根·散科库的面容被扭曲成了墨菲斯托的面貌，被腐化的扎卡鲁姆教会也开始不断地为墨菲斯托提供情报和不明真相的信徒。一群群被他的恶意所扭曲的圣骑士们向西挺进，让扎卡鲁姆的影响力扩散到西方的土地。在那里，李奥瑞克王将会统治崔斯特姆，并在毫不知情的状况下为他所用。

最终，墨菲斯托与巴尔、迪亚波罗再度相会，并开始了他们腐化人类的计划。但是，邪恶的三兄弟先后被冒险者所杀，墨菲斯托的灵魂石在地狱熔炉被摧毁，使其彻底被逐出了庇护所世界。

巴尔（BAAL）

毁灭之王巴尔的全名是Tor'Baalos。他曾和他的两位兄弟墨菲斯托与迪亚波罗一起投身于对天堂的无尽战争之中。在这场战争中，巴尔从来没有感到过疲倦——因为这场战争为他提供了无数制造毁灭的机会。在黑暗三巨头中，巴尔的性格最为急躁残暴。

在毁灭的领域之中矗立着一座又一座坚不可摧的地狱堡垒，著名的地狱熔炉就坐落在它的中心地带，恶魔们所使用的最强大的武器大多是在此铸造的。

由于人类滥用法术的力量，地狱的魔王们开始注意到了庇护所世界和这个世界的居民。黑暗三巨头觉察到了人类尚未展现的潜能，并认为他们可以操控人类的力量，使其为自己服务。黑暗三巨头立刻开始着手他们转化人类的行动——他们在庇护所世界建立三位一体教会，一个看上去崇尚仁爱和友善的宗教，以此掩盖他们的真实动机，欺骗不明真相的信徒。每一位魔王都为自己设立了一个形象以供凡人膜拜，巴尔就被伪装成巴拉（Bala），创造之神。

黑暗三巨头的计划很快就被扰乱了，叛出天堂的天使伊纳里乌斯创立了光明教会来对抗三位一体教会。最后，随着墨菲斯托与天使议会达成停战协议，天堂与地狱在庇护所世界的直接冲突划上了句号，双方转入地下对抗。

巴尔和他的两位兄弟一直没有向几位次级魔王透露庇护所世界的存在，又在庇护所世界的人类身上倾注了太多的精力，导致次级魔王们开始质疑黑暗三巨头继续战争的决心。很快，在被称为黑暗放逐的暴动中，三兄弟被放逐到庇护所世界，并在那里兴风作浪数十年之久。大天使泰瑞尔觉察到了他们的出现，他降临凡间，带领赫拉迪姆组织追击黑暗三兄弟。

巴尔和迪亚波罗渡海西行，到达了今天的阿拉诺克沙漠。巴尔潜伏在鲁·高因城中，全然不知赫拉迪姆组织已经设下了埋伏。3天之后，巴尔出城向北逃窜，而赫拉迪姆的法师则在后面紧追不舍。终于，巴尔受够了抱头鼠窜的感觉，他发动自己毁灭性的力量对抗赫拉迪姆法师，而法师们也死战不退。

在战斗中，原本准备用来封印巴尔的灵魂石被损坏了。有人说是巴尔亲自下的手，也有人认为是护送灵魂石的赫拉迪姆法师佐顿·库勒（Zoltun Kulle）没能捧稳灵魂石。不论哪一种情况属实，总之最后巴尔是被吸进了最大的一块灵魂



40.粉丝笔下的安达利尔好歹不那么彪悍了，但亮点自寻……

石碎片里，但这个碎片的力量不足以永远地封印巴尔。

由于塔·拉夏的无私牺牲，赫拉迪姆法师们找到了替代灵魂石的方式。他们深入远古诸王的地下墓穴，在最大的一个墓室中选择了一块巨石，并在上面铭刻了各种束缚与封禁的符文。塔·拉夏命令属下们将他捆缚住，而泰瑞尔则悲伤地将灵魂石的碎片插入了塔·拉夏的前额，将巴尔的灵魂封入了塔·拉夏的体内。随后，赫拉迪姆法师们离开了古墓，留下塔·拉夏与巴尔的灵魂进行永恒的斗争。

不幸的是，巴尔的灵魂还是击溃了塔·拉夏，并在路人甲马里乌斯（Marius）的意外干预下摆脱了束缚，与迪亚波罗联手击败了泰瑞尔。亲眼见证黑暗三巨头再会的马里乌斯吓得魂飞魄散，根本不敢带着巴尔的灵魂石前往地狱熔炉。他逃进了一所疯人院寻求庇护，但是巴尔伪装成灰袍旅者的形态找到了他。马里乌斯以为自己遇到了泰瑞尔，便将自己的经历和盘托出，并把灵魂石交给了巴尔。拿回灵魂石的巴尔凶相毕露，他杀死了马里乌斯，将整个疯人院烧成废墟。

没过多久，巴尔便开始围攻亚瑞特圣山。由于对凡人奴仆的孱弱和无组织无纪律性失望透顶，巴尔从毁灭的领域中纠集了他的恶魔仆从。他的军团首先攻陷了都城塞谢隆（Sescheron），而后又开始围攻哈洛加斯（Harrogath，《暗黑破坏神Ⅱ》中第五幕的野蛮人要塞），试图夺取神圣的世界之石，让魔王们的仆从降临凡间。哈洛加斯城内的叛

徒尼拉塞克将远古的遗物交给了巴尔，使得巴尔顺利地通过了远古守护者把守的入口，进入了世界之石要塞，并将世界之石腐化。最终，巴尔在世界之石边被英雄击杀。

安达利尔，苦痛女王（ANDARIEL, MAIDEN OF ANGUISH）

苦痛女王安达利尔是燃烧地狱4位次级魔王中唯一的一名女性，所以她又被称为恶魔女王。据信，安达利尔是督瑞尔的孪生姐妹，他们所掌管的领域刚好是互补的（安达利尔摧残人的意识，而督瑞尔折磨人的身体）。虽然安达利尔参与过次级魔王们推翻黑暗三巨头的暴动，但在迪亚波罗获得自由后，他仍然派遣安达利尔执行任务。在迪亚波罗的指使下，安达利尔入侵了盲目之眼修女会（The Sisterhood of the Sightless Eye）的城堡，为迪亚波罗封锁了通往阿拉诺克沙漠的通道，阻止一切试图追击迪亚波罗的人。在战斗中幸存的女浪人们逃出了修道院，并聚集起来组建了浪人营地（Rogue Encampment，你没看错，就是《暗黑破坏神Ⅱ》中被莫名其妙翻译成罗格营地的地方），发誓要消灭安达利尔，夺回她们自古以来的家园。

督瑞尔，痛苦之王（DURIEL, THE LORD OF PAIN）

督瑞尔是地狱4位次级魔王中的痛苦之王。当黑暗三巨头将全部的精力都用于筹划原罪之战的时候，4位次级魔王对拉拢凡人这种乏味的行为感到了厌倦，他们渴望回到与天堂正面对抗的战场上，期望能够荣耀地攻破天堂的大门。于是在谎言之王贝利亚和原罪之王阿兹莫丹的推动下，4位次级魔王推翻了黑暗三巨头的统治，将他们放逐到凡间。

然而，贝利亚和阿兹莫丹并不是黑暗三巨头的合格继任者。在受够了这两位的无能与内讧之后，督瑞尔和安达利尔开始积极地迎接黑暗三巨头的回归。但是，黑暗三巨头没有遗忘他们的背叛举动。作为惩罚，督瑞尔被巴尔留在塔·拉夏之墓中，看守被困的大天使泰瑞尔。

路西昂（LUCION）

路西昂是墨菲斯托之子。在庇护所世界诞生之后不久，燃烧地狱的军队发现了这个新生的世界。黑暗三巨头担心大规模的入侵会引起天堂的注意，进而导致双方在庇护所世界展开全面对抗。如果全面对抗当真发生的话，庇护所世界必然会在战争中被摧毁，也就失去了它原本的价值。于是，墨菲斯托采取了更加低调的手段，他派遣路西昂前往庇护所世界，在那里建立三位一体教，用以吸引信徒投身黑暗。三位一体教在表面上是一个非常和平无害的组织，但事实上，这个教会膜拜的正是地狱的黑暗三巨头。

三位一体教很快变成了庇护所世界的主要宗教之一，开始与伊纳里乌斯所创建的光明教会分庭抗礼。双方都不愿意吸引天堂的注意力，因此都不采取直接的军事行动，而是不断地预测对方的行动，并在暗中加以破坏。

莉莉斯的突然重现打破了双方的平衡。为了实现她控制奈法勒姆人的野心，莉莉斯伪装成一名人类贵妇的形象，试图唤醒奈法勒姆人的力量并为己所用。拥有巨大潜力的农夫伍迪西亚在不明真相的情况下被莉莉斯利用。

几乎就在同时，获悉伍迪西亚击败了一群教士的路西昂也意识到了这个农夫的潜力。他立刻派遣自己的亲信副手高阶祭司马里克（Malic）去捉拿伍迪西亚。前去擒拿伍迪西亚的队伍被迎头痛击，损失殆尽，只有马里克狼狈逃窜，把莉莉斯可能出现的消息带给了路西昂。

为了揭露莉莉斯的伪装，路西昂让马里克生出了一条恶魔的肢体。而后，他召唤了大量的亡灵战士，组织一支规模更大的队伍前去消灭伍迪西亚。这一次马里克再度战败，并被莉莉斯杀死。但在他死后，路西昂的魔法产生了效力，揭穿了莉莉斯的伪装。现出原形的莉莉斯轻易地击败了被吓坏的伍迪西亚，但伍迪西亚仍凭借自己的力量恢复了过来。

苦于手下无能的路西昂只得亲自上阵，先后化作不同的形态，试图诱惑伍迪西亚投靠自己的阵营。屡次失败之后，路西昂又转换了策略，试图通过杀死伍迪西亚的朋友来动摇他的决心。路西昂没有想到自己的行为彻底激起了伍迪西亚的怒火，一心为朋友和同伴复仇的伍迪西亚径直杀向路西昂。虽然路西昂展露了自己的真身：一个浑身覆满鳞片生着三条尾巴的恶魔。但在满腔怒火的伍迪西亚面前，即使是地狱统治者的儿子也完全不是对手。

眼看末日就要来临，路西昂本着大丈夫能屈能伸的精神表示自己甘愿做伍迪西亚的走狗鹰犬，只求能够活命。但伍迪西亚不愿意放过这个恶魔，他没有杀死路西昂（那样只是将路西昂逐回地狱），而是用难以想象的力量将路西昂化为虚无。地狱的王子自此不复存在。

莉莉斯（LILITH）

莉莉斯是墨菲斯托的女儿，路西昂的妹妹，伊纳里乌斯的情侣，同时还是亡灵法师拉斯马的母亲。莉莉斯被奉为魅魔女王，恶魔的主母。她母亲的身份尚未确定，但是我们都怀疑这个母亲的身份就是大天使奥莉尔。

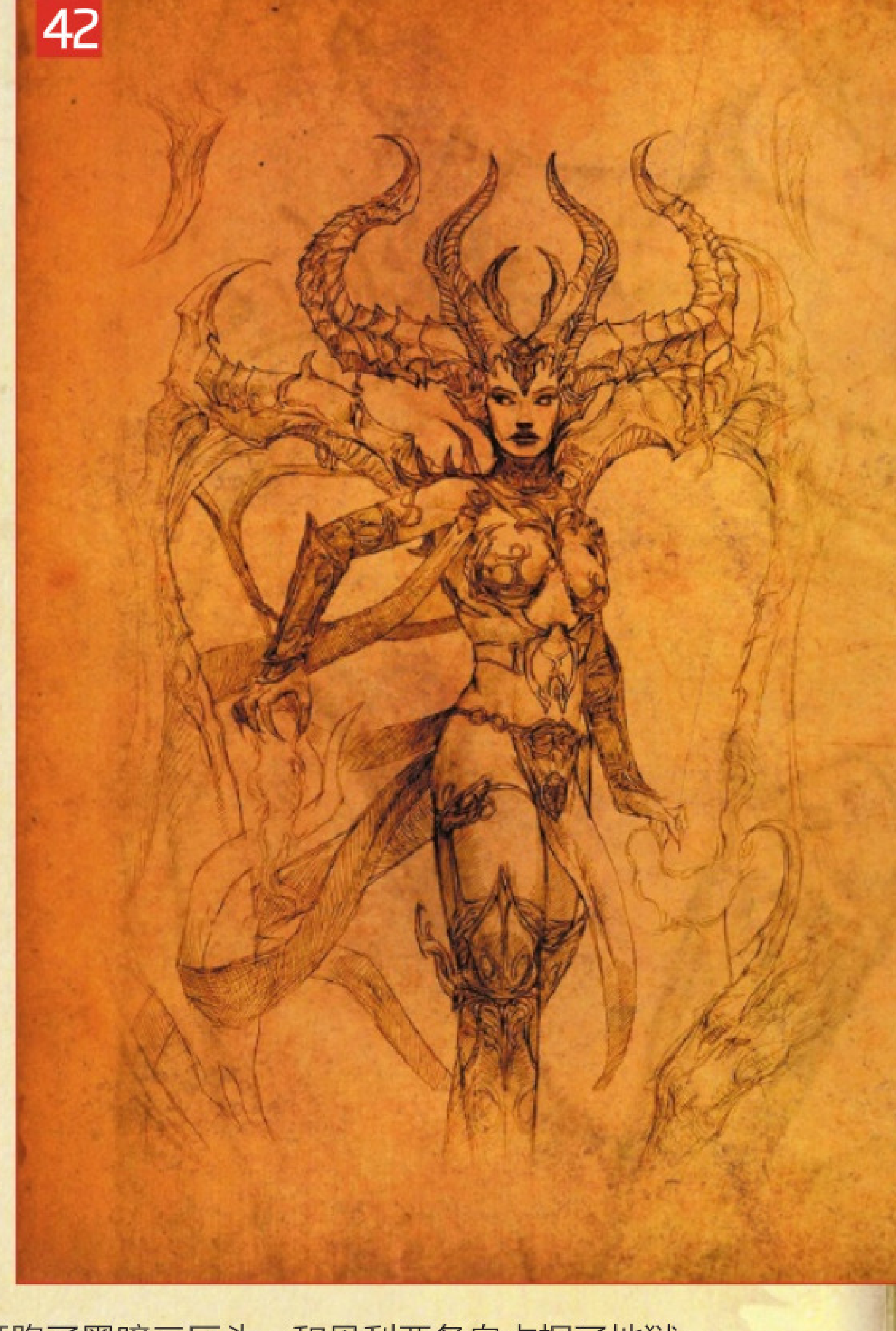
在《原罪之战三部曲》书中，莉莉斯被描绘成一位身形高大的女恶魔，脚上生着蹄，周身一丝不挂，皮肤隐约透出青绿色；她的头上生长的不是头发，而是翡翠色的羽毛和鳞甲，羽毛顺着她的脊背生长，一直延伸到她的生着倒钩的尾巴末端；她的4只手的末端都生长着弯曲的爪子。她的双眼中没有瞳仁，只有两个冒着浓烟的红色球体；她的口中遍布着锋利的牙齿。当然，莉莉斯仍然带有足够迷人的女性曲线，至少她的臀部、腰肢和丰腴的胸部都看着更像女人而不是恶魔。莉莉斯的脸颇有姿色，相当值得一看，不过前提是她允许对方的眼光在她身上停留得足够久。

身为墨菲斯托的女儿，莉莉斯把她爹那一套玩弄阴谋权术的把戏学得相当精深。她善于利用自己的美貌来诱惑并操控她人，即使是在她的恶魔形态下，她都毫无困难地让伊纳里乌斯这样强大的天使爱上了她。

莉莉斯与伊纳里乌斯带着同样厌倦了战争的天使与恶魔出逃，共同创建了庇护所世界。而后，天使与恶魔相互结合，诞下了奈法勒姆人。莉莉斯在奈法勒姆人身上看到了足以挑战天堂与地狱的力量，便想要组织一支忠于她的奈法勒姆人军队。而为了避免庇护所世界被天堂发现，伊纳里乌斯想要消灭奈法勒姆人。

为了阻止伊纳里乌斯摧毁他们共同的儿女，莉莉斯将一





41.痛苦之王督瑞尔由于反叛的行为而被罚在古墓中看守泰瑞尔
42.这就是把天堂、地狱和庇护所都搅得一团糟的莉莉斯女士

同叛逃的天使与恶魔几乎残杀殆尽，想通过这样的方式阻止伊纳里乌斯消灭奈法勒姆人的念头。面对庇护所世界仅存的居民，伊纳里乌斯果然无法下手，他转而用世界之石封印了奈法勒姆人的力量，同时将莉莉斯放逐进了虚空之中。

在原罪战争中，莉莉斯最终还是设法回到了庇护所世界，想要实现自己的野心。她通过法术扭转了世界之石的力量，使奈法勒姆人可以重新获得自己的潜力。而后，她唤醒了奈法勒姆人伍迪西亚的力量，而后又伪装成贵妇莉莉娅（Lylia），指使伍迪西亚组建了一只奈法勒姆人的军队。但在持续的战斗中，路西昂设法让手下破除了她的伪装，使她在伍迪西亚等人面前原形毕露。之后，莉莉斯还试图通过附体的方式来继续操控奈法勒姆人，却又一次遭遇了失败的命运。

身份被揭穿的莉莉斯不得不与伍迪西亚带领的奈法勒姆人交战，而伊纳里乌斯也在暗中出手援助了伍迪西亚和拉斯马。于是，莉莉斯被自己的情侣和子嗣共同逐回虚空。

阿兹莫丹（AZMODAN）

原罪之王阿兹莫丹是地狱七魔王中的一个次级魔王，在经历了《暗黑破坏神》前两作的折腾后，他也是硕果仅存的几位魔王之一了。

虽然阿兹莫丹的出身决定了他没能成为黑暗三巨头之一，但他仍然本着王侯将相宁有种乎的精神，想要攫取燃烧地狱的最高领导权。他的上一次阴谋是用堕落者来推翻黑暗三巨头的统治，而玩过《暗黑破坏神》前两作的朋友想必都还记得堕落者有多弱，于是他就顺理成章地失败了。

当然，吃一堑长一智，锲而不舍的阿兹莫丹终于在黑暗放逐中成功地赶跑了黑暗三巨头，和贝利亚各自占据了地狱的半壁江山。虽然在《暗黑破坏神Ⅱ》中黑暗三巨头大有卷土重来的架势，但是人类英雄粉碎了他们的企图，还顺便击杀了安达利尔与督瑞尔，使得地狱统治者的候选人数大幅减少。于是，阿兹莫丹兴高采烈地和贝利亚打起了内战，并取得了胜利。在《暗黑破坏神Ⅲ》中，为了获取黑色灵魂石并成为恶魔的主宰，阿兹莫丹发动了对庇护所世界的入侵。

作为原罪之王，阿兹莫丹被描绘成一个盘踞在四条细腿上的臃肿形象，用以反映饕餮与贪婪的罪过，而他身上装饰着的宝物与战利品，则反映着骄傲与虚荣的原罪。

贝利亚（BELIAL）

谎言之王贝利亚同样是地狱七魔王之一。他是一个非常睿智的魔王，就像他的导师墨菲斯托一样，喜欢用欺诈和诡计的方式来取得优势。当他“确信”黑暗三巨头在与天堂的战争中决心有所动摇的时候，他煽动了原罪之王阿兹莫丹，并与其他三个次级魔王一起发动了对抗黑暗三巨头的黑暗放逐，将三巨头逐出地狱，驱赶到人间。

贝利亚手下的仆役是一群行事诡秘擅长潜伏的精锐刺客。在他与对手交战之前，他会早早地通过渗透和讹诈的手段摸清对手的底细，并制定行动计划。贝利亚的缺陷在于他不擅长正面作战。当他与阿兹莫丹发生冲突的时候，他遭遇了一个在对天堂军队的无数次战斗中以暴力和战术胜出的敌人。在面对面的战斗中，过于依赖潜行、伪装和诡计的贝利亚根本不是阿兹莫丹的对手。阿兹莫丹庞大的军团用蛮力和数量淹没了贝利亚的军队。阿兹莫丹用短短的二十年时间就击败了贝利亚，成为了地狱的统治者。P


■策划 本刊编辑部 ■执笔 S.I.R、楚洋、攻城学院兔老师
ARPG
大菠萝，
或非大菠萝？
DIABLO

ARPG的类别分法起源自日本。顾名思义，当时出现在市面上的RPG，几乎清一色是回合制的，所以具有动作游戏的即时战斗系统，又兼备了RPG故事性和角色成长元素的游戏——自然被称之为Action-RPG，即ARPG。作为活在“本格派”RPG阴影之下的私生子，此类型几十年来一直游走于大作的边缘，虽偶有《圣剑传说》这样的大制作冒尖，但始终不能与回合制一较高下。然而今日，快节奏的生活反让传统回合制游戏陷入困境，正统RPG亦开始寻求更动作化的体验，两者之间的界限已渐趋模糊。ARPG终于衣锦还乡，为此类游戏出了一口恶气，其间众多出色的游戏功不可没。在这里，我们将带领大家对ARPG中最重要的一些作品进行巡礼，讲述其中的故事，并探讨ARPG的未来与“大菠萝”的关系。

刨根究底论鼻祖

对于暴雪迷——尤其是大量被暴雪精品熏陶出来的国内主力玩家群体来说，承认“暗黑”是一款伟大作品，但并非ARPG鼻祖，是无损于暴雪的威名的。

在本文开篇，还是先给关于ARPG的争论下个定论。不可避免的，这一部分将充斥着遥远年代的无趣考据，拗口陌生的英文单词，希望读者朋友们在这个章节多多担待，不要早早进入瞌睡节奏。

“‘暗黑破坏神’是ARPG鼻祖”的说法多见于国内网媒和网民口中。在很长一段时间内，以百度百科为代表的观点和多个主题论坛的帖子中，时常出现“‘暗黑破坏神’系列开创了ARPG先河”或“‘暗黑破坏神’是ARPG鼻祖”的说法。这实际上并不正确，在“暗黑”出现之前，就已经有了一系列具备ARPG要素的游戏。

“暗黑”是这一系列游戏中最热门也最成熟的划时代巨作，在“暗黑”诞生之后，媒体渐渐习惯了用ARPG的名称称呼这款现象级作品代表的这类游戏。ARPG广义上称为动作角色扮演游戏，但有很多ARPG并非都属于“暗黑”类的ARPG，例如“伊苏”系列、《辐射3》、“上古卷轴”系列、“寓言”系列、“哥特”系列等等，许多早期和近来的RPG都是融入了动作元素的RPG，所以ARPG的涵盖面很广，也很难解释，反而一些人想当然认为的“无冬之夜”和“博德之门”系列更倾向于RPG，而不是ARPG。

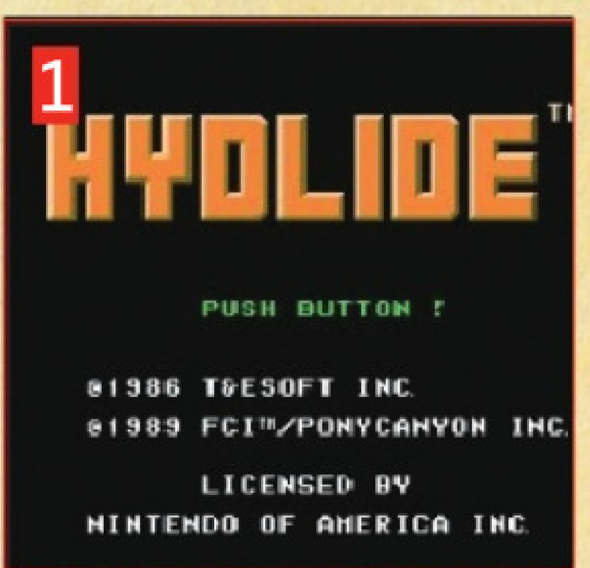
我们身边也有类似的例子。随着诺基亚2210、3210之类的机型在国内的普及，人们不再用“大哥大”之类的俗称来称呼手提电话，而转用了“手机”这个时尚的名词。但如果把某某款诺基亚称为第一款手机，则必定是不合适的。

当然，主张者有举证责任，我也会为自己的说法担负举证责任。

在具有一定权威性的维基百科上，ARPG的定义是：动作角色扮演游戏（Action Role-Playing Game）是电子游戏类型的其中一种，意指将动作游戏、角色扮演游戏（RPG）和冒险游戏的要素合并的作品。简写为Action RPG或A-RPG。

最早，动作角色扮演游戏是RPG的一个演化，以动作为卖点，至少在上世纪80年代就有了这个说法，只是没有规范和严格去分类。当时有以家用机上的“塞尔达传说”与“伊苏”等日系游戏为代表的Active-RPG和以PC上的“暗黑破坏神”等欧美系游戏为代表的Action-RPG。不过随着时间推移，Active-RPG的叫法被逐渐淘汰。关于这一部分的叙述可以参看本文下面关于日系传统ARPG的介绍，这里就不多费笔墨了。

1997年，暴雪娱乐发布了《暗黑破坏神》。对于其所在的PC平台来说，这是其实是一款全新的游戏类型。严格意义上来说，《暗黑破坏神》并不是一款传统的RPG，它更像是动作游戏与传统RPG的结合，确实包含了许多传统RPG的因素在里面，最为关键的就是完整包括了角色的升







1.《梦幻仙境》主界面
2.中国ARPG鼻祖之一《侠影记》的DOS版主界面
3.D1让人耳目一新的操作方式，直到暴雪自己的《魔兽世界》打破这种早期网游竞相模仿的鼠标点击行进和战斗的方式

级系统，所以业界和玩家们接受了ARPG这个称呼，并以此称呼各种类似的现有游戏作品。

《暗黑破坏神》和《暗黑破坏神Ⅱ》发售于上世纪90年代末，它们是PC平台上划时代的作品。“暗黑”系列是《回家》等美式地牢冒险APRG的继承、创新和革新之作，开创了鼠标操作（Point and Click）的ARPG时代。

这一系列作品面市以后，引起广大玩家趋之若鹜，而且由于战网和CD-Key的存在，很大程度上刺激了正版游戏的销售。其他游戏厂商也纷纷效仿，一时间同类型ARPG满天飞，同时奠定了未来很多网游的框架。

所以，ARPG诞生于日本是目前较为公认的说法，这点并无异议。对于暴雪迷——尤其是大量被暴雪精品熏陶出来的国内主力玩家群体来说，承认“暗黑”是一款伟大作品，但并非ARPG鼻祖，是无损于暴雪的威名的。

“暗黑”：因破冰而伟大

“暗黑”系列是否是ARPG的始祖，是否是ARPG的巅峰，其实并不重要。ARPG演化过程中的始祖们，每一部作品多多少少为后续的新品提供着创意，“暗黑”系列提供的却远非创意这么简单。对比日系ARPG，它解决的难题，是配得上任何溢美之词的。

历史上的日系ARPG的发展一度是一帆风顺的。大多数人认为，是家用机平台的性能和娱乐优势让日系ARPG获益良多，而实际上，家用机平台对于游戏开发商最大的帮助在于稳定的回报。一个统一的游戏平台，同式不同质的娱乐体验和操作方式，极大降低了玩家的入门难度，提高了玩家的消费兴趣，促生了极强的用户黏合度，并进一步利用丰富的游戏资源建立死忠玩家群体。

2004年，任天堂《塞尔达传说——风之杖》的制作人青沼英二在美国圣何塞举办的GDC上公布了“塞尔达传说”全系列的全球销售量数据。其中1987年的FC版《塞尔达传说》卖出了651万套，1988年的FC版《塞尔达传说——林克冒险》卖出了438万套，1992年SFC上的《塞尔达传说——诸神的三原力》卖出了461万套——全系列作品的总销量高达4539万套。而到2007年6月，这个数字上升为5200万套。

这就是说，自1987年诞生至今，《塞尔达传说》这款陪伴玩家走过20余个年头，介于AVG和ARPG之间的作品，自始至终都有着良好的经济循环，高质量的开发带来高额的回报，并进一步反馈给开发渠道。

正是因为如此，才使得这个系列充满了有创意的游戏元素、有趣的人物角色、独特的世界观设定，被许多人视为有史以来最具影响力的系列，并和任天堂的“马里奥”“银河战士”等知名系列并列为公司的招牌作品。

同样是在80年代，日系ARPG一帆风顺完成原始积累的时候，主战场为个人电脑平台的美系ARPG却因为盗版问题，以及DOS和早期的Windows系统的不给力而陷入苦苦挣扎。与日系ARPG同时期发展的RPG作品中，名声最盛的当属“魔法门”“创世纪”与“巫术”三大美系祖师级RPG，然而三者之中也只有“魔法门”有20余年苦攒的300余万总销量，能与顶级日系ARPG单款作品一较高下。在这样的情况下，欧美RPG面临的巨大危机显而易见，资金链的不通畅，投入产出比的低下，导致大部分欧美RPG奄奄一息，靠着小众的粉丝群体艰难求生。

在美国，RPG作品单作销量破百万就已经是史诗级的表现，更不用说ARPG。即使是把比较范围扩大到全体欧美











4.《侠影记》DOS版
5.《笑傲江湖》当年为人津津乐道的凌空跳砍
6.《聊斋志异之幽谷传奇》
7.界面如此眼熟的《三国赵云传》
8.《笑傲江湖之日月神教》





9.《魔兽世界》里暴雪向《植物大战僵尸》致敬的小游戏，借鉴，谁能没有呢？
10.《刀剑封魔录》
11.曾在E3上被冠以“Diablo in History”名号的《秦殇》

RPG，在销量上仍无法与日系ARPG抗衡。

时间步入90年代，“暗黑”犀利诞生的时期。彼时彼刻，PC平台上硬件与系统软件在一个阶段的发展后逐渐成熟，游戏门槛已大为降低。操作系统完成了DOS、Windows 3.1到Windows 95的进化，让游戏玩家告别为了获得可用的基本内存和扩展内存来运行某个游戏程序而整天折腾config.sys和autoexec.bat的日子，就是一个重大利好消息。用户不再需要各种专业知识和进行各种有关硬件的专业设定，装好游戏后即可以正常执行。只要玩家的硬件配置不是过于怪异，运行游戏时很少会出现DOS下常有的兼容性的毛病。

PC游戏界牢牢抓住了玩家井喷的机会大力拓展市场，传统RPG界尚有“魔法门”“上古卷轴”等新老搭配试水开拓市场，而ARPG界急需一面旗帜指引方向，解决“to be or not to be”的生死存亡问题。

“暗黑破坏神”系列的出世完美地达成了这项任务。这款在最初被认为是《回家》这样的ARPG作品的雷同之作，掩盖不住的光芒很快照亮了自己所在的这块天空。和其他美系小众化或严格遵循DnD规则而导致异常复杂的RPG不同，“暗黑”的设计理念就是让玩家能心无旁骛地完成一场酣畅淋漓的战斗，并从中获得乐趣；战网等概念的建立，在保障正版用户利益的同时也让自己获得了巨大的回报。可以说“暗黑”是策划、制作与营销结合的完美之作，抓住了每一个环节的需求点。

在其后十数年中，众多同类作品在“暗黑破坏神”系列开创的道路上一马平川，枝繁叶茂；甚至众多网游，包括曾经在中国盛极一时的网游《传奇》，都是以“暗黑”为蓝本打造。打破坚冰，以一作之力开创了一个经典题材，这是暴雪北方的成功，也是“暗黑”系列的伟大之处。

ARPG在中国：前浪死在沙滩上

对于中国的ARPG，相信很多人能对几款大作如数家珍，比如《秦殇》《刀剑封魔录》《三国赵云传》等等。中国RPG史上有《仙剑奇侠传》和《金庸群侠传》等里程碑作品，它们的光芒太过耀眼，以至于常常掩盖住了前面的开拓者——这些早期ARPG，基本上都是武侠题材，知名的有《笑傲江湖》《侠影记》《黄飞鸿》等，此外还有一部《聊斋志异》，它们的发行年代都在《暗黑破坏神》之前。

《侠影记》与《笑傲江湖》都是智冠科技的作品，熟悉智冠科技“金庸”系列的玩家，应该对它有深刻印象。这款智冠1992年推出的角色扮演游戏，讲述主人公傅剑寒为对抗魔教，走遍江湖修习失传已久的绝世武功，最终打败魔教教主，拯救了武林的故事。游戏采用单人即时战斗模式，主角的战斗力强弱，主要决定于所学得运用的武功，而没有等级的概念，这其实比较接近于实际武侠小说的情景。

虽然在今天看来，《侠影记》的情节、设置都非常老套，但在当时它却是名副其实的大作。同时，这款游戏也较为开放，有大量难度较高的谜题和陷阱，但缺乏对应的剧情交代，总是让玩家陷入迷茫，原地发呆思考人生。好在早期的游戏玩家对于各种莫名其妙的Bug应该都习以为常了。

《笑傲江湖》是智冠在1992年的另一款大作。其最大的亮点，莫过于包括片头片尾在内的6段过场动画——在那个还盛行1.44MB软盘的年代，《笑傲江湖》以20MB的超大容量问世，堪称惊世骇俗。然而，作为时常具有解谜内容的金庸小说改编游戏，纯ARPG化的结果就是对剧情的彻底淡化。游戏中的剧情全部一笔带过，即时战斗系统使玩家无暇顾及场景和角色。整个游戏只做到任我行梅庄脱困便突然中止，而预告中的续作《东方不败》之后杳无音讯。

虽然游戏性糟糕，但那个年头极其少见的过关全屏动画加上语音，还是当得起称赞的。无论是模仿电影制作的片头动画，还是莫大雨夜杀费彬、风清扬传独孤九剑、任我行施展吸星大法的过场动画全都精彩绝伦，在那个年代创下了不俗的销售成绩。

可能有朋友会对这几款DOS游戏的ARPG名号产生怀

疑。因此我特地找了一张《笑傲江湖》的实时战斗截图来还原真相——其中一副带落雷特效的劈砍画面（见58页图9），在现在看来颇有忍俊不禁之感。在当时，这几款作品的玩家认可度还算不错，甚至有部分玩家坚持认为，暴雪也从中吸取了一些元素，添加到了D1之中……

尽管上述作品也算轰动一时，但总体来说，ARPG在当时还属于“概念车”，需要几代作品的延续才能做到完善。几年后，《仙剑奇侠传》和《金庸群侠传》的大获成功让智冠等当时中文游戏界的泰山北斗暂时放弃了ARPG这个领域。直到进入21世纪，《秦殇》《刀剑封魔录》等国产作品出现，可它们身上的标签，已是“国产暗黑破坏神”了。

日本的ARPG

ARPG的血脉已经深入到游戏制作的骨髓之中，虽然不再是往日的模样，但我们却能永远感受到它的存在。

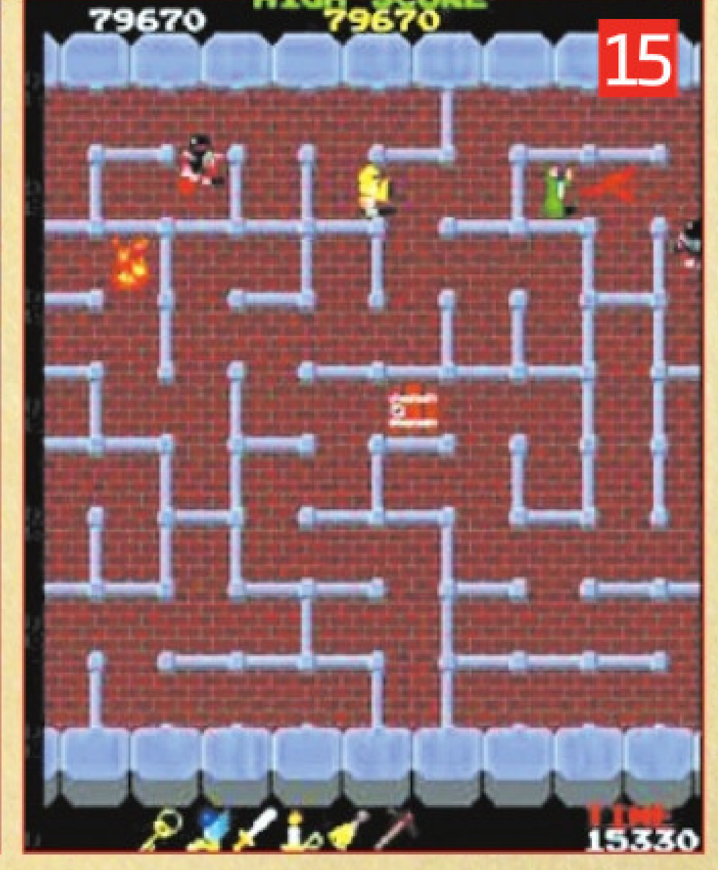
仙境、高塔与巨龙
——HYDLIDE & The Tower of Druaga

说到ARPG的开山鼻祖，很多人可能会想到《塞尔达传说》。但实质上，早在1984年，T&E Soft的内藤时浩便在PC8800系列电脑上设计了有史以来的第一款ARPG《梦幻仙境》，它甚至比家用机上的第一款RPG《勇者斗恶龙》还要早上两年之多！故事发生在人与妖精的共存之地“仙境”。此国度由3颗贤者之石所守护，然而其中一颗却被恶人所夺去，被均衡之力封印的恶魔巴拉利斯再度觉醒，一时间仙境成人间炼狱，怪物游走于世间，王国的安公主也被诅咒变为了妖精。这时，一位名叫吉姆的勇者站了出来……作为系列的第一作，碍于PC的硬件限制，《梦幻仙境》拥有一套十分独特的“冲撞”战斗系统。即玩家按住攻击键进入攻击状态。在此状态下去“撞”敌人而杀敌。这是否让大家想到了另一款游戏——《伊苏》？没错，同样身为PC游戏的“伊苏”系列在很长的一段时间里采用了与《梦幻仙境》完全相同的战斗系统，可见其影响力之深远。









12.当初的《梦幻仙境》画面构成十分简陋，但UI却简洁有力
13.拥有大量版本的《梦幻仙境》在SS的初期还开发了一个3D的版本，只是帧数和角色动作都不甚理想
14.在时隔20年后，Namco再次拾起了《多鲁亚加之塔》，甚至出产了一系列动画电视剧
15.《多鲁亚加之塔》承载了超出街机范围的大量解谜元素，造成了本作的难度之高达到了骇人的地步

而在同年更早的时候，一款更重量级的游戏亦被人视作ARPG始祖的有力竞争者。它就是诞生于街机平台的大作《多鲁亚加之塔》，其制作人是缔造了《铁板阵》神话的远藤雅伸，同时他也是游戏史上第一位挂着“制作人”名头的大人物。当时沉迷于《龙与地下城》的远藤雅伸心想，自己可以在擅长的平台做一款相似题材的作品，里面有巨龙，有恶魔，有重重的地牢，解不完的机关与被囚禁的巫女。由于本作是街机游戏，所以相对当时PC上的一些RPG来说更侧重于战斗层面而非故事。玩家操作勇者基尔，需要在时间限制内突破共60层的迷宫。每一层均有一把钥匙和一扇门，找出钥匙并达到终点是基本的游戏方式。路上有重重怪物阻碍，玩家的攻击方式是按下攻击键，并与怪物交错，如同骑士单挑一般，不是你死，就是我亡。《多鲁亚加之塔》拥有丰富的RPG元素，在漫漫征途中，基尔能够信赖的不仅是自己的剑，同样还能收集到护手、盔甲等多种强化属性的装备；并通过蜡烛令幽灵现身，取得喷射鞋来增涨移动速度，鸭嘴锄能破坏墙壁打出生路，越往后的层数钥匙取得条件如同谜题一般，此般种种几乎可视作下文所要讲述的任天堂大作《塞尔达传说》的前身，远藤雅伸无怪乎为日本业界的鬼才。

回到未来——The Legend of Zelda

众所周知，《塞尔达传说》是任天堂的看家作品。它的第一款作品由世界上最知名的游戏设计师宫本茂于1986年出品，讲述了个一名叫“林克”（Link）的绿帽精灵获得三角力量，从魔王加农手中救回塞尔达公主的冒险。当年，日本人将《塞尔达传说》归类为家用ARPG的始祖，虽然这款独一无二的游戏在今日看来更接近于动作解谜类。《塞尔达传说》与当时其它动作或RPG游戏的最大的不同点就在于，比起按键的技巧，更考验玩家的智慧。正可谓伟大的英雄不依靠蛮力来获胜，林克虽然身型瘦小枯干，却能善加利用在冒险途中获得的道具来解开机关，并与蜘蛛、骷髅等可怕怪物周旋，其中如回旋镖、弓箭、炸弹等经典道具历久弥新，如今依然在最新作《天空之剑》中发挥余热，还生出

了更多玩法。至于Boss战则更是精彩纷呈。我至今依然记得在第二座地牢里，我所操纵的林克无论如何也无法伤到如恐龙一般的Boss。结果，在它的行进路线上预先放上了炸弹，愚蠢的Boss果不其然将炸弹吞下，并在它的体内爆炸杀死了自己。宫本茂不会灌输任何的思想，却擅用交互性的元素告诉了我们运用智慧来面对困难的方法。

在“塞尔达传说”25年的漫长历史里，玩家永远扮演着林克对抗加农，能够数十年如一日吸引着他们的不仅只有地牢和故事。更因为每部《塞尔达传说》不仅只是当时的经典之作，更超越了它的时代。其中的翘楚无疑是《时之笛》，这款N64平台的重拳之作将沙盘地图，全3D环境，以及时空穿梭的主题溶合在了一起，并且天才般地发明了“Lock on”（锁定键），一举解决了长年以来困扰着3D动作游戏的视角问题。毫不夸张地说，在《时之笛》诞生后的几年内，都没有能够超越它的同类游戏。而宫本茂则在他进入游戏业的十五年后，再次改变了游戏史的进程。

命运的波澜——Final Fantasy Adventure

不知是出于对“最终幻想”品牌的信任，还是对原创作品的不安。在GB时代初期，Square在欧美发售了两款FF游戏，但它们与“最终幻想”几乎毫无联系。其中一款是大名鼎鼎的《沙加》，它被冠以《Final Fantasy Legend》的名字；而另一款则是本文的主角——《圣剑传说》，现在你们知道了，标题上这款陌生的FF游戏究竟真身为何。

ARPG的快节奏第一次在掌机上发挥出了威力。在当时，《圣剑传说》依然是一款与《塞尔达传说》十分相像的游戏，玩家操纵的角色在被分割成一块块区域的大地图中冒险，杀敌并攻破一个个地牢，通过道具解谜来拓展剧情。游戏故事的主角身份特殊，他是一位奴隶角斗士，终日与猛兽厮杀，每天都过着没有未来的生活。一天他的朋友在搏斗中死去，希望尽失的主角通过战斗的间隙逃了出去，却不慎听到了黑暗领主与其部下的密谈，卷入其中的主角被打落山崖，所幸逃过一劫。然而在树林中偶然救下的女孩又让他的命运更加曲折……

在《圣剑传说》的世界里，维系世界的玛娜之树的腐化是由于吸收了腐化的人心，而由此被邪恶侵染的水源又再次腐化了人心，形成了恶的循环。《圣剑传说》以Square所擅长的坎坷剧情和如蚕丝剥茧的宏大世界观，令这款各方面逊于《塞尔达传说》的作品在市场立有一席之地。尤其是最后身为玛娜族末裔的女主角化身为新的玛娜之树的结局，更令故事又平添了一份忧伤的气息。参与这款作品的伊藤贤治、石井浩一和北濑佳范日后均成为了业界不折不扣的中流砥柱。而不为人知的是，《圣剑传说》最初的开发案其实是一款“网球游戏”，这绝对不失为一段逸闻了。









16.内藤宽如今在游戏业内有些英雄气短，不再年轻的他笑容却依然灿烂

17.谜题虽妙，却不如角色的个性更妙。《皇帝财宝》中连恶人也有很多种恶法，但最终下场都是罪有应得！

18.“恶魔城”系列自《月下》一作开始脱胎换骨，同时也引起新老玩家的纷争不断，只是这些都掩盖不了游戏本身的精彩

19.“传说”系列看似是完全正统的“本格派”RPG，但进入战斗后却是全即时的手动战斗，动作性丰富









20.《圣剑传说》初代的完成度非常之高，主角可以带一个伙伴，女主角的技能是为其回复

21.《塞尔达传说》从未停止进化的脚步，在最新作《天空剑》里我们可以用1：1的动作来操作林克

22.《塞尔达传说》最震撼人心的就是地牢中的Boss战，玩家需要倾其智慧才能击败强大的敌人

23.悲剧性的《圣剑传说4》为这款经典系列画下了一个不圆满的句号

财宝人生——Landstalker

如今使用斜45度的俯视视角用于在2D图像中表现出立体感已经是司空见惯的常识了，但在1992年这种具有间错觉的谜题，唯一美中不足的是角色没有影子，造成玩家对角色的定位判断困难，从而导致不必要的高难度。

《皇帝财宝》体现了Climax在剧情方面的高超水准。无论是阻碍主角却总是被反将一军的三人组、面善心恶的梅尔加多公爵，还是天真烂漫却分外孤独的罗莉雅公主，均为游戏提供了跌宕起伏的效果。而终盘的转折则更令人击节叫好：当莱尔最后杀死了邪神，将取得诺鲁王的宝藏时，墓穴却开始崩塌，莱尔只得到了天上散落了一些金币，但更重要的是弗列迪向他吐露了爱意。悲喜交加的结局令《皇帝财宝》成为了不少玩家心中最美好的回忆。





24.美国尔湾市的D3发售现场
25.香港地铁站旁的D3广告

渗透在游戏业中的ARPG

如今像上世纪80、90年代那样单纯的ARPG已不再多见。但ARPG却以自己的方式深刻地影响着游戏业。通过对《塞尔达传说》的思考和异化，渐渐催生了动作冒险这一如今十分热门的类型。如“传说”系列、“星之海洋”系列等RPG，亦在踏雷式的战斗中加入大量的动作元素；“恶魔城”系列也不甘于单纯的平台，从《月下夜想曲》开始，融合了《银河战士》的流程和RPG式的成长和装备系统，打出一片新天。以上均可视为日式ARPG的一种延续——一方面RPG需要在日益快餐化的社会中寻求新的立足点，另一方面，动作游戏为了丰富内容加入了更多成长的元素。ARPG的血脉已经深入到游戏制作的骨髓之中，虽然不再是往日的模样，但我们却能永远感受到它的存在。

供与求

在这个回顾环节的最后，我们略微跑点题。

把话题转回到“暗黑”。“暗黑”系列的成功离不开暴雪，这家曾经名为混沌工作室的公司，在被收购更名为暴雪后，以一款模仿《沙丘Ⅱ》的即时战略作品及其续作打响自己的第一炮，这就是《魔兽争霸》（1994）和《魔兽争霸Ⅱ》（1995）。暴雪的特点是，始终把新产品的开发和创新放在重点，而不固守现有市场（不过在最近两年，《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》却频频引发玩家批评暴雪被自己的辉煌束缚，缺乏突破）。

在收获了第一桶金后，暴雪并没有急于推出“魔兽争霸”的续作，而是进行《暗黑破坏神》的开发。不妨以销量论英雄，以数字评成败：1996年《暗黑破坏神》上市，18天后便卖出100万套 ；续作《暗黑破坏神Ⅱ》上市即卖出250万套，D2及其资料片，在全球范围内的最终总销量高达1400万套，D1和D2系列总销量达到1700万套。2012年5月，D3首日售出350万份，首周售出630万份，这个数字时刻还在刷新之中。

罗列这些数字并不是想吹捧暴雪是多么的有远见，智冠或者大宇有多么的短视。

我们有时会讽刺、批评国内制作者山寨、抄袭，暴雪也有过抄袭——好吧，是借鉴。比如借鉴了Roguelike（详见《大众软件》中旬刊过往专题）的部分设定，随机生成的迷宫和复杂的游戏系统；比如借鉴了Xbox 360首创的成就系统，极大幅度地提高了用户黏着度；暴雪的创意者也在采访中提到，《星际争霸》中有不少电影《星河战队》的内容，《魔兽世界——巫妖王之怒》中也借鉴了《指环王》的一些设定。就连最新的《暴雪DotA》也被指在没有明确版权的支持下照搬经典的DotA地图。

我们有时会感慨外国的月亮真的比中国圆，比如同样是探索ARPG，国人就浅尝辄止，而暴雪却有股此路我要开，此树由我栽的气魄，时刻富于开拓精神。SC2遭到部分玩家批评保守和不思进取；D3的单机网游化新模式，以及采用维克瑞拍卖（第二价格密封拍卖）而非我们熟知的英式竞价拍卖行机制等，都引起玩家的群体质疑，给暴雪冠以不顾形象只顾吸金的称号。

但对一家商业公司来说，寻求利润是天性，“暴雪出品必属精品”这个招牌背后，是靠着良性循环的资金链和供销求平衡支撑的。今年3月1日，动视暴雪宣布，暴雪娱乐计划裁减约600名员工，其中90%都属于与游戏开发无关的部门。在PC游戏生存环境日益恶化的今天，每一家从业公司的日子都不好过，一个个另寻门路。即使是暴雪，也是地主家余粮不多，一直在致力于提升业绩。

最近韩国和德国的D3用户闹着和暴雪打官司，国内玩家若不是因为地域限制，可能参与者众多。平心而论，目前D3服务器这样三天两头闹别扭，笔者非常能理解众多玩家抗议，自己也是私下里骂暴雪不公，某某职业是亲儿子，骂服务器宕机。但作为一名中立的暴雪玩家，如果说要因为这一个多月的情况，就要把一个公司彻底批垮还是过激了。相比漫天无节操扎堆运营的网页游戏，笔者还是愿意忍受一下暴雪的服务器的。

有时候一款游戏的优劣，并不单是开发商一家的责任，供求中任何一个环节出现断链，就往往会酿成恶果。在现今的互联网市场，大部分的参与者都不愿做奉献最大的开发商，而转投渠道商的行列。位于供一环的暴雪，为了规避困扰多年的盗版和整合战网，强制将D3推上网络；位于求

一环的玩家，无时无刻不在想着寻找免费的午餐。这也正是过去十多年国产游戏迅速迈入“暗黑”类网游时代的根本原因。

从历史的角度去理解，我们就更能体会暴雪如今针对D3的各种设计和行为。实际上这引出了另外一个我们关心的话题，如果你面对的那个ARPG不是D3，而是一款非暴雪的甚至完全不知名的作品，如何设计才能保证它既保证了商业利益，又真的好玩呢？

DIABLO TOO游戏要怎样才好玩？

后来的Diablo Too游戏可能做得更好，比如《边境之地》，这个几乎纯粹就是扫射扫射再扫射的游戏之所以能让人沉迷，恐怕有很大一部分要归功于其枪械系统的出色设计。

哦，你们看，我不想起什么“《暗黑破坏神Ⅲ》是否表示暴雪已经江郎才尽”“《暗黑破坏神Ⅲ》是不是很令老玩家失望？”之类的题目。我是一个有职业道德但是无节操的玩家，对我来说，只要游戏好玩就成了，其他的都是主菜后附赠的甜点与水果。

就《暗黑破坏神》这个游戏的本质的问题，曾有先人发表过异常犀利的评论：《暗黑破坏神》是一个类似于陪妹子逛街购物的游戏（如果女性玩家那就是自己逛街购物），你可以不停地守着某一家店去围观，就像是守着各大营地里的那些人形金币回收机刷“白色”符文的材料或是戒指那样；也可以一路乱逛仇恨囚牢第三层、尼拉塞克神殿大门、火焰之河之类的热门购物场所，期望有所收获。

在你的购物之旅中，下面的因素影响着你的心情：你和谁一起购物；你在购物的途中如何打发时间；最后，你能不能拿到自己喜欢的东西。所以，我们就不妨把Diablo Too类游戏都真的看做逛街购物，来讨论一下，什么能让你在Diablo Too类游戏中的购物之旅更加心情舒畅。

和谁一起购物

“和谁一起”这一点太重要了，以至于传说中当年爱因斯坦老先生在举例解释相对论的时候都用的是和谁一起聊天的典故——和妹子一起聊天，时间就如白驹过隙；和兄贵一起聊天，时间就流逝得很慢。再套用到Diablo Too类游戏上来，就要涉及到第一个很致命的问题，人物的造型。

在《暗黑破坏神Ⅱ》及之前的岁月里，由于众所周知的原因，我们在游戏进程中是不大会去关注主角的脸蛋的。在那段时间，玩家所关注的多半是整体的造型。而随着技术的进步，Diablo Too类游戏大多具备了画面缩放的功能，甚至可以由玩家自己来捏人物的面孔。这个时候，人物的面孔就和人物整体的造型同样重要了。

在这个问题上我可以举出一个极其反面的典型。某部Diablo Too类游戏，有男女主角可选。且不说女主角的脸蛋是多么的过于符合西方人的审美观，单说那个男主角吧，网上可见的评语大多是“尼安德特人”之类出现在人类进化史上的闪耀名字，可以想象那个人物模型做得有多么可怕了么——记住这个名字，《泰坦之旅》，我觉得这个游戏的可玩性很值得赞赏，但是它的人物模型真的过于反人类。

人物造型的关键是，风格化。如果一个Diablo Too类游戏里的所有角色都差不多，我们就会认为这是一个不够好的游戏，甚至会直接把泡菜的盆子扣到丫的头上。平心而论，在人物造型的风格化上，“暗黑”系列一直做得非常出色。以近战型角色为例，前后三代作品中的武士、诗人、圣骑士、刺客、野蛮人和武僧都有各自独有的风格，即使不穿盔甲，不拿任何武器，你也能一眼看出这些角色之间的区别——瞄一眼他们肌肉绷紧，蓄势待发的样子就够了。

如何打发购物的时间

好吧，下面是第二个问题。如何打发购物的时间。

有许多青年（不分男女）喜欢在乱逛的时候研究自己喜欢的那个性向的同类物种。表现在游戏中的时候，我们就会看到有人把地狱里的魅魔石化了，按Z键放大画面仔细端详；还有人把黑暗浪人冰冻了，仔细端详；又有人不让自己的角色穿腿甲，而后仔细端详；更有甚者，他们直接上了Mod，于是自己的角色就穿越回了蒙昧时代，在追尾视角下光着四处乱跑。从最近的Diablo Too类游戏中的女性角色设计来看，很显然，各家制作组都注意到了男性玩家在这





26.《Magicka》通过魔法元素组合的方式丰富了这个游戏的多样性，上千种的魔法组合呢！
27.《火炬之光Ⅱ》的机械师！从目前的Demo效果看，期待这个游戏吧！







28.说到角色的多样性，自然不能忘了D2！
29.《泰坦之旅》的主角造型，有没有觉得他不如左上角那个巫妖王帅……
30.《泰坦之旅》的职业组合体系算是一大特色

方面的需求。

当然，在自己心仪的物种之外，我们还会注意到自己逛街的环境。众所周知，逛街是一项会反复进行的活动，如果逛街的环境过于单调的话，逛街者就难免会厌烦。这方面的杰出代表《暗黑破坏神Ⅱ》转战荒野沙漠丛林地狱雪山的经历不必赘述。经常被拿来和《暗黑破坏神Ⅱ》比的《Nox》则极大地强化了与环境的互动（也正因为这一点，我认为《Nox》应该算动作游戏而不是Diablo Too），利用环境来消灭敌人，摆脱追击或者伏击的敌人都增添了游戏的可玩性。反面的案例，则是被戏称为“地铁之门——伦敦”的那个游戏（Hellgate: London），这个游戏虽然偶尔也有博物馆、街道、公园和伦敦塔之类特别的场景出现，但是过多的地铁场景已经烙在了玩家们的视网膜上……

如果再把环境问题延伸一点，我们还得考虑逛街时的

便利性。除了《暗黑破坏神Ⅱ》后几乎成为业内标准的传送点之外，《边境之地》的车辆，尤其是可以乘坐多人供基友们群乐乐的车辆，真是太棒了。

在这个领域，还有一个非常重要的因素，那就是角色各自特殊的能力——这直接涉及大家在“逛街”时的流畅程度与心情舒畅度。特殊能力所重视的是多样化与风格化的均衡。这一点上，“暗黑”系列一开始有欠缺，但是一直在努力改进。D1除了野蛮人之外谁都可以学魔法，什么魔法都可以学，魔法战力也够强大。其结果，就是除了某些坚贞的野蛮人爱好者外，即便是武士，也大多是开着魔法盾念着石化咒在砸石像。D2一开始的技能系统也存在缺陷，冰封球之类的大杀器法术是没有施法冷却时间的，堆最快速施法属性扫射冰封球成了许多女巫的最爱。直到D2的资料片1.10版才有了个分水岭，1.10版实现了技能的相互关联，之前憋技能点数堆高级技能的现象减少，低级技能有了存在的意义，召唤骷髅和暴风雪之类相对板凳的技能开始大放异彩。

我们再看看其他游戏的角色能力。《边境之地》里4个角色都各自只有一个主动技能，看上去十分单调，但是角色的被动技能和On Hit的技能带来了改变，在On Hit技能触发的情况下，玩家对敌人的战斗形同割草般势不可挡。《泰坦之旅》的解决方式则是允许选择第二职业，职业的两两搭配形成了风格各异的混合职业。这样一来，带着召唤的怪物玩旋风斩或者弓箭冰箭乱入都不是难事，对各种混合职业的优劣势讨论也为玩家们所津津乐道。

然则，D3的角色能力，目前似乎被诟病的比较多——虽然现在这个无需加点的技能系统本意是让玩家“在不同的场合下使用不同的技能搭配”，但在几近病态的炼狱难度下，大家都不约而同地选择了各种保命+主力输出的组合。

能否拿到喜欢的东西

好吧，这最后的部分就是重点的重点了。逛街的目的，难道不是拿到你自己喜欢的东西么！你翻过一个又一个的庞大场景，轰下了一群又一群的蟊贼，与各类妖孽魔头大战三百回合，其目的不就是在将Boss踩翻在地的一瞬间，飞出若干颜色特殊的物体么！

而这最后飞出的装备，在剥去其各种虚浮的外壳之后，剩下的不过是两重属性——功能与外观。至于这两种属性哪个更重要，我大概会偏向于功能——比如在《暗黑破坏神Ⅱ》里大家都喜欢的暗金军帽——“谐角之冠”这顶绿色的帽子，大概是丑得不能再丑了，可还是照样有一大把的人把它戴在头上——这就是人民群众重视功能胜过外观的例证。

我说的功能并不是单指装备的数据要有多么强大，单纯数据流的装备设计只会让整个游戏滑向泡菜国网游思密达的污水潭，失去游戏的乐趣。就我个人的理解，在设计一个游戏的装备时，要尽可能使其具备独特的功能。功能各异的装备可以让玩家尝试更多的战术，从而获得比一根筋地砍砍砍更多的乐趣。这一点上D2做得非常好，有很多乍一看属性并不出众的装备都能在地狱级难度中派上用场。而后来的Diablo Too游戏可能做得更好，比如《边境之地》，这个几乎纯粹就是扫射扫射再扫射的游戏之所以能让人沉迷，恐怕有很大一部分要归功于其枪械系统的出色设计——几乎



每一种类型的武器组合中都有特别强劲的枪支，比如命中率低到可怜但能在短短几秒内喷出一面“子弹墙”的混乱冲锋枪，乍一看属性不起眼但其实是喷射霰弹的锤击器左轮。还有《火炬之光Ⅱ》，试玩了这个游戏的玩家恐怕会对它的装备设计印象深刻，拳套快速带穿甲，战锤暴力且能砸倒一片敌人，霰弹枪对一拥而上的杂鱼有极其良好的效果，而手提式加农炮，呃，你不觉得提着这玩意乱跑很有爱么？

当然，后来的Diablo Too游戏也有在装备上做砸的，还是比尔·罗伯这个《暗黑破坏神》操刀者跑出去鼓捣的《地狱之门——伦敦》。其实《地狱之门——伦敦》的装备功能设计很用心，通过搭配武器和Mod组件，是可以组合出许多种武器的，例如集束弹头步枪配合跳弹效果的组件可以一击之下清空整个房间的敌人，高射速的热能步枪配合穿盾和燃烧效果组件很适合烧烤那些强到病态的Boss。《地狱之门——伦敦》的装备功能设计问题在于，高级装备的获得速度与难度的提升速度不一致，为了在游戏后期生存下去，玩家只能尽量使用大威力高射速的武器，或是使用高触发特效几率的武器。其他的东西，都只能被出售或是分解。

搭车说一下，《地狱之门——伦敦》的装备外观设计相当出色，几乎是完美地实现了最炫哥特风和赛博朋克的相互结合。可正如我在前面所说的，人民群众重视功能胜过外观，再帅的装备造型，让人玩不下去也是白搭。P











31.《暗黑破坏神——地狱火》那精美的独有装备充分展示了这个游戏逛街购物的本质！
32.装备设计很有特色，刷刷刷《泰坦之旅》的爱好者绝非少数
33.戴上红头巾，手提加农炮，Cos海贼王吧！
34.你可以试着接受《泰坦之旅》这重口的角色设计，或者，打裸奔的Mod吧……
35.《地狱之门——伦敦》因为过多的地铁场景而被人们戏称为《地铁之门——伦敦》，它的室外场景实际效果没那么美



■策划 本刊编辑部 ■执笔 星界旅者

一个野蛮人的炼狱经验

俗称“蛮子”的野蛮人是现在公认最难混的职业，没装备的苦，有装备的也不好受，带着一个炼狱全通野蛮人的经验，给大家分享一些对野蛮人技能装备的看法。

技能与符文分析

所以，合理地分配自己的减伤和控制技能，这很重要。玩过《魔兽世界》做坦克的朋友感触可能会更深一些。

我这里重点对野蛮人的3个晕眩效果技能做一个简要的评价和分析：猛击-痛殴、狂乱-天袭和震地践踏。

震地践踏的晕眩是野蛮人几乎最好的控制技能，重击地面，使12码内所有敌人昏迷4秒。更要注意的是这个晕眩，对Boss也有1.5秒～2秒的良好昏迷效果以及打断Boss所有非免疫控制技能的效果。目前有明确免疫控制技能的Boss，印象深刻的只有骷髅王的三段大顺劈以及比列P3全控制免疫。这个技能基本是一个万金油的技能，适合所有Boss和小怪。对于小怪，4秒的时间足够一个野蛮人输出很多。对于Boss，瞬间的昏迷可以帮你躲过很多追杀和技能。而这个技能的符文我这里要重点推荐的是陷地猛击，这个符文在单独Boss战的时候用处不大，比如迪亚波罗，拉近效果对于迪亚波罗来说是免疫的。但是，玩过野蛮人的都知道，野蛮人难混，不在于Boss，更多的在于小怪。复仇-挑衅与之配合可以让野蛮人在清小怪和打蓝金怪的时候拥有无与伦比的续航能力。至于一些大体型免疫拉近的Boss，我们可以选择一些其他效果的符文，诸如加伤害之类的，聊胜于无，因为我们依赖的更多的是他的打断效果。

猛击-痛殴和狂乱-天袭都是几率昏迷效果。猛击的几率是35%，狂乱的几率是20%。但我要说的是，其实它们两个的昏迷效果是有所不同的。虽然都是1.5秒的昏迷，在清小怪的过程中，你也许感觉不到，但是在Boss战中差别尤为明显。我们知道“暗黑3”的Boss对控制技能都有很高的减免效果，这1.5秒的昏迷打在Boss身上的效果是小于0.5秒的。因为攻速对野蛮人的收益很大，所以很多人选择了狂乱-天袭。狂乱对于输出来说确实是一个好技能，但在磨血和控制上比猛击要差很多，这一点在迪亚波罗的战斗中显现的尤为重要。猛击-痛殴攻击迪亚波罗时，迪亚波罗的攻击频率会受到很大影响，经常出现“发呆”的情况，而狂乱-天袭的昏迷效果却基本无效。所以对于这两个技能，我的建议是，需要磨血打持久战的话，选择猛击-痛殴，比如迪亚波罗。需要输出或者控制无效的情况下，选择狂乱-狂人达到输出最大化，而狂乱-天袭个人认为是一个比较鸡肋的技能。

第二个要说的是野蛮人的被动技能血肉代价，获得生命之球几率提高25%，从生命之球获得的生命值提高100%。这个技能是野蛮人生存以及Boss战续航的神技。25%的几率提高意味着你的每一击都很有可能出现血球，100%的回复量意味着即使最小型的血球也可以让你获得大量的治疗量，恢复战斗力。这样野蛮人在很多黄蓝怪战斗中多了赌的资本，多了拼命的资本，在大多数Boss战中续航能力直线提升。但是特别要指出的一点，这个技能在对拉卡诺斯、迪亚波罗和阿兹莫丹的战斗中效果不佳，可以弃用。

第三个要说的是关于野蛮人的生存技能覆盖问题。拿震地践踏、忘却痛苦、跃击-铁之追击这3个技能来说，震地践踏的持续时间是4秒，忘却痛苦为5秒，跃击-铁之追击是4秒。这就意味着，如果你有很好的技能覆盖，即使Boss战中你也可以有将近11秒的安全时间，如果你3个技能一起开的话只有5秒中。3个技能中，跃击的CD只有10秒，震地践踏的技能CD只有12秒，意味着每30秒野蛮人可以有最少17秒的减伤覆盖和安全时间，几乎2/3！这是一个多么强力的减伤链！

所以，合理的分配自己的减伤和控制技能，这很重要。玩过《魔兽世界》，做坦克的朋友感触可能会更深一些。

BOSS战的技能应对

有很多人说，他们才是整个D3的大Boss，的确，4技能的冠军怪物是任何人的噩梦，尤其是A3和A4的冠军怪物。

有些人觉得，炼狱的Boss简单，黄蓝怪难很多。个人觉得，后期的Boss还是要比黄蓝怪难的。黄蓝怪的最大难点在于变数，在于克制和针对性。关于黄蓝怪的应对我们接下来再说，这里先聊关于具体Boss的技能应对。

骷髅王

炼狱的第一个Boss。对于野蛮人来说，个人对他的评价是难度大于屠夫，硬性指标需要比屠夫低一点而已。对于高富帅，第1章的Boss可以忽略不计，对于刚刚步入炼狱的新生代，武器伤害连700也上不了的野蛮人来说，骷髅王还是一场硬仗。针对这样的情况，击杀骷髅王，还是以磨为主。猛击-痛殴可以帮你减少骷髅王动作的频率；忘却痛苦-百折不挠是保命续航的绝技；震地践踏-陷地猛击，用来控制Boss和小怪都是不错的选择；跃

击-铁之追击用来风筝和保命。其他两个技能，个人建议选用狂战士-心智疯狂和裂地之震-山狱呼唤。狂战士-心智疯狂是你的阶段爆发技能，而无消耗的地震，是为了清小怪。

为何要清小怪？我们先说说打骷髅王的被动选择：钢铁胆识和意志坚定，增强你的防御能力，然后搭配血肉代价。对于野蛮人，血肉代价是一个神级续航技能，上面已经有说明。

我们再回到清小怪的问题上，不只是骷髅王，还有很多Boss会召唤小弟，而暴雪让Boss战中出现小怪，更多的不是让小怪给你制造麻烦，而是使你可以得到续航。地震清除小怪所得到的血球是你这一战是否能胜利的关键。而且要注意，血球不是出了就吃，而是需要才吃，千万不要浪费。

这里还有个打骷髅王的小技巧：引怪。你在风筝骷髅王的时候可以刻意的让骷髅王召唤的小怪活动在骷髅王周围，这样骷髅王一旦三段顺劈的时候，小怪都会被他杀死，从而得到大量的血球。最后清小怪不仅可以得到血球，还有一个特别的用处，那就是骷髅王在小弟不足时会选择两次连续召唤小弟，而这个时候你可以尽情地输出。

屠夫

炼狱的第三个Boss。作为第一章的守关Boss，屠夫至少对于野蛮人而言还是比骷髅王还要简单。技能选择上，对应骷髅王的技能，这里你不需要地震了。而是把它改为另一个野蛮人神技战吼-顽抗战吼。

战吼所提供的50%护甲和抗性不管对平民野蛮人还是高富帅而言，都极为重要。屠夫战的核心是两个血泉和你的跃击技能。掌握得好的话，对于一个平民野蛮人，400抗性，1万伤害，4万血，基本毫无压力了。

比列

炼狱的第六个Boss，第二章的守关。比列战对于野蛮人来说是艰苦的，为何艰苦？我们先来分析下比列战的难点。

对于野蛮人来说，比列战最大的难点在于如何进入P3，P2的漫长战斗让爆发能力一般的野蛮人很容易被耗死。所以，野蛮人最大难点在于P2。

技能方面，首先选择的是狂乱-狂人、忘却痛苦-百折不挠、震地践踏-陷地猛击、复仇-挑衅。这4个技能是应对P1小怪的几乎最佳搭配，配合钢铁胆识，意志坚定和血肉代价，P1是无伤的。剩余两个技能，这里选择狂战士-心智疯狂和先祖召唤-议会崛起。

选择这两个爆发性技能的原因是，我在之前说了，P2是野蛮人的难点，在Boss和小怪的配合下很容易被耗到死。既然如此，我们就选择碾压战术，我不和你耗，进P2双开大招，一个攻击不到1.5万的野蛮人就可以在Boss召唤小弟之前或者只召唤第一批的时候把比列送进P3。

P3其实对于野蛮人来说只是一个不犯错的过程，这里要强调，你如果只是一个开荒者，而不是一个碾压者，那么Boss进P3的短暂时间你需要迅速地把你的震地践踏-陷地猛击，复仇-挑衅换成跃击-铁之追击和战吼-顽抗战吼。战吼所提供的抗性和护甲可以提高你的容错；跃击可以让你更快躲避比列的锤击，避免不必要的伤害。

上面说了很多，这里要强调一点，任何的战术都是以装备为基础的。装备选择方面野蛮人主流有两种攻击回血流和生存流。标准并不一致，下面的属性分析篇中再做讨论。

第三章是一个坎。第三章以后，对于野蛮人来说，举步维艰。

暴食之王困姆和攻城突击兽

这两个Boss，对于野蛮人来讲，性质是一样的。为何？没有近身输出的空间。那么，除非你有碾压级别的装备，我建议使用猥琐流的野蛮人打法。核心技能有3个，第一个是跃击，第二个是先祖召唤，第三个是被动无可饶恕。其他的技能，怎么耐打，怎么保命，怎么不死，就怎么搭配，这些都只是为了增加容错率而已，也就是很无耻的无限大招不近身的打法，最多四次大招Boss也该躺下了。

阿兹莫丹

炼狱的第10个Boss，第三幕的守关。老实说，这个Boss对于远程很简单，对于野蛮人来说其实更多的是烦，而不是难。

对于一个近战来说，这场战斗的输出时间不足，战斗的时间会很长，长时间的战斗，就容易出错或者被消耗。

野蛮人应该庆幸，阿兹莫丹会召唤传送塔，而传送塔几乎是必出血球的，不然这场战斗不敢想象。我的技能搭配是狂乱-狂人、忘却痛苦-百折不挠、震地践踏-陷地猛击、跃击-铁之追击、战吼-顽抗战吼。最后一个大招是输出技能，我选择的是地震，因为野蛮人清理召唤门的时候很难完全不出怪，地震是清怪的最好选择，而且Boss移动速度慢，当然选择狂战士-心智疯狂，开忘却痛苦硬吃两火球输出，也是一个不错的选择。

拉卡诺斯

作为第四章的老二，挡在迪亚波罗面前的最后一个大Boss。我必须说，这是整个D3中野蛮人最难打的Boss，比迪亚波罗还要难，因为他是一个装备检验型Boss，对于野蛮人而言，没有装备，属性不达标，你就基本是基本希望打败他的，而其Boss战本身，反而没多少花俏的东西。

对于这个Boss，核心是续航和恢复能力，如何在血线低的时候回复血量。而且，这个Boss上野蛮人的神技续航技能


决战比列前最后的风景


即将面对谎言之王，你准备好了吗？


进入第二阶段，艰苦才刚刚开始


比列被斩杀的瞬间


比列的第二阶段只有一句话：不要出错


迪亚波罗战斗的P1和P3同样要避免犯错


迪亚波罗战前的配装与属性


与攻城突击兽的战斗更多依靠大招进行消耗


作者的基础属性与技能简表


迪亚波罗战的第1阶段


攻城突击兽的难点是很难站定攻击


这样的连续打击很难承受

血肉代价几乎无用，Boss本身的血球出产几率低得吓人。

这里推荐一种技能组合和数据组合：技能使用猛击-痛殴、忘却痛苦-百折不挠、震地践踏-陷地猛击、跃击-铁之追击 战吼-鼓舞士气、狂战士-心智疯狂。之所以带鼓舞士气是因为可以更好地续航。被动带钢铁胆识，意志坚定和嗜血狂人。而装备数据方面生存流野蛮人6万血、700以上抗性、1万护甲即可。

衣卒尔

他只是一个任务首领，但是他很难，不过有了泰瑞尔，放死他就没什么难度了。

即使没有泰瑞尔，盾墙时间上去砍，没盾墙时间绕圈丢飞斧，随时保持距离，只要不被狂暴冲锋打到，基本是没问题的。

迪亚波罗

我第一次过迪亚波罗的面板数据：4.6万血、7000护甲、700抗、2.3万攻击。这个数据下打迪亚波罗很吃力，我尝试了10次左右才击败了他。

技能选择猛击-痛殴、忘却痛苦-百折不挠、震地践踏-陷地猛击、跃击-铁之追击、战吼-顽抗战吼、狂战士-心智疯狂。被动使用迷信、钢铁胆识和意志坚定。野蛮人打迪亚波罗的核心技能是猛击-痛殴带来的大量昏迷，上面已经叙述过。

迪亚波罗战的关键点是P2，P1和P3在血井的存在下难度区别只在于犯错与不犯错而已。P2有两种打法：一种打镜像，一种不打镜像。

对于野蛮人来说，个人建议打镜像。P2中Boss在100%、66%、33%各会出一次镜像。算好你的技能，在镜像出来时盾墙+变身，可以无伤打掉镜像，获得的是一个可以加3万血以上的超额大血球。这为你P2增加了不少胜算，3次变身，带他进P3。

关于跃击：记住，整场战斗只有两个技能值得你跃击，一个火圈，一个是P3的光束。另外就是迷信，迪亚波罗战的容错率很低，迷信确实一个增加容错率的好技能，因为Boss的技能很多，迷信可以减少20%的技能伤害。

迪亚波罗战在你有还不错的面板属性的情况下，就别再增加防御了吧，攻击加强，缩短战斗流程，迪亚波罗战会变的越来越轻松。

蓝黄冠军怪物

有很多人说，他们才是整个D3的大Boss，的确，4技能的冠军怪物是任何人的噩梦，尤其是A3和A4的冠军怪物。针对D3的冠军怪，因为技能不一样，所以打法很多变。我这里只提一种万金油打法和一种恶心组合的应对。

这种打法就是所谓的野蛮人大招流，带盾墙带晕带狂乱，带三个野蛮人大招。见面直接三招一起开，晕住以后击中杀一个。你有一把1000伤害的单手武器，这15秒内你的爆发伤害轻松上300万，打不死再来一次，再强的冠军怪也跪了。

而对于野蛮人来说最恶心的怪物组合莫过于生命链接+吸血+漩涡+火链。4个以上的蓝怪有这个技能组合，野蛮人几乎是无解的，目前我也只探索出一种打法：跑，卡视野，各种方法让一个怪物暂时脱离，因为怪物追你的时候总不是完全在一个距离的。跑到一个怪物和其他怪物脱离，全力秒杀，因为有生命链接，最多你只有10秒钟时间，杀不死，其他怪物就过来了。

装备选择

我个人是生存流，但是觉得配一把击中恢复外加吸血的武器确实是个不错的选择，尤其是针对迪亚波罗。

传统的野蛮人有两个流派，我们称之为生存流和击中回复流。

生存流追求的是全抗、血量和护甲的碾压，高甲高血高抗，一切都是浮云。击中回复则看中的是击中回复和吸血，再加上被动的吸血和盾墙的吸血，也是很不错的。击中回复流的野蛮人在一段时间内装备成本要比生存流低很多。不过因为击中回复流在比列和迪亚波罗两个难点Boss上的极佳表现导致现在击中回复装备价格成10倍以上的增长，两者在开销上已经基本没有差距了。

我个人是生存流，但是觉得配一把击中恢复外加吸血的武器确实是个不错的选择，尤其是针对迪亚波罗。

属性数据分析

PvP元素是D3区别于D2的一大亮点。在PvP下，野蛮人的低爆发力何去何存？答案很简单，双手武器！

装备的属性有很多，那么哪些装备属性是野蛮人的第一选择呢。个人认为野蛮人的第一阶梯属性是力量、耐力、全抗。没有了这3条属性的野蛮人不是野蛮人。第二阶梯属性则是击中回复、护甲、百分比生命、攻速、格挡率。如果说有了第一阶梯属性的装备是野蛮人的装备，那么同时又有第二阶梯的装备就是野蛮人神器。第三阶梯属性：格挡值、全伤害、最小伤害、吸血、移动速度。这些属性对野蛮人也很重要，但没有优先级。另外还有MF魔法物品寻找属性，如果你的装备还不是终极装备，或者说你打算自己打出自己的极品，请选择它吧。

单手盾野蛮人一直是主流，这导致很多人忽略了双手武器。因而双手武器的价格一直很低迷。有两个主要原因：

一、网上一些高手双手武器暴力击杀迪亚波罗的视频，因为迪亚波罗的绝对伤害没有一些Boss那么高，所以属性指标上去以后生存不是问题。那么，双手武器的暴力输出成为了一种解决迪亚波罗战时间过长的问题的方法。

二、以后要开的PvP内容。PvP元素是D3区别于D2的一大亮点。在PvP中，野蛮人的低爆发力何去何从？答案很简单，双手武器！那么追求的属性也将会改变。耐力、最大伤害、暴击、爆伤、移动速度会成为双手野蛮人的的首选，类似《魔兽世界》中PvP武器战的属性。

玩过暴雪游戏的玩家都清楚一点。任何一项非基础属性，都是有收益递减的，这个收益递减会导致你在高数值方面的收益越来越小。比如7000护甲可以换到70%的减伤，而90%的减伤需要2万护甲。那么你就要考虑清楚你堆两万护甲来增加这20%的减伤要牺牲多少。所以，野蛮人喜欢护甲，喜欢攻速，但你必须保持装备的收益平衡，不要为了2.75以后的一个12%攻速而牺牲了哪怕是10%的MF属性，还觉得自己又出了一件神品装备，这就没有必要了。

野蛮人是一个很吃装备的职业，而且近战本身就有很多远程没有的劣势，所以，野蛮人这条路是很艰难的，还是希望大家能坚持下去。为了那种冲锋陷阵乱军中取上将首级的感觉和激情，坚持下来，野蛮人不弱！野蛮人不输给任何人！P


用混合属性搭配轻松击杀迪亚波罗


迪亚波罗战的保守型技能配置



作者的装备搭配和基本属性


比列的第二阶段的要诀在于生存


像这样吃到一巴掌可不是开玩笑的


利用移动技能躲避锤击

《300英雄》堪称国内网游恶意炒作的典型，但不管怎么说，先前的一系列新闻为这款游戏夺得了不少关注度，现在游戏终于进入测试了，它的品质是否对得起这种关注度呢？

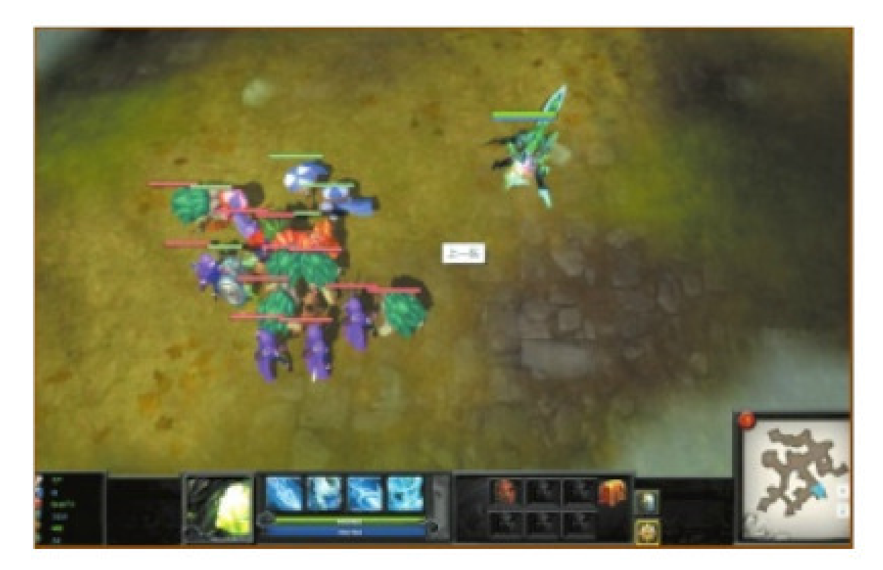
网游评测：300英雄

游戏名称：	300英雄	官方网站：	http://300.zqgame.com/
游戏类型：	MOBA	当前状况：	内测
开发公司：	跳跃网络	运营公司：	跳跃网络

总体印象

优点：	缺点：
● 画面清新	● 平衡性差 ● Bug奇多

推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）



早在今年3月，网上开始流传这样一条新闻：“传Dota 2因侵权，商标更名为《300英雄》”。这条新闻煞有介事地声称：“根据知情人士爆料，由于Valve在与暴雪的官司中败诉，Dota 2将被迫改名为《300英雄》。”此时中青宝旗下投资公司“跳跃网络”注册了全新域名“300Hero”，官网图片素材也很有Dota 2的风格，带有极强的暗示效果。正当人们以为Dota 2的代理权已经花落中青宝之手时，中青宝又站出来声称《300英雄》与Dota 2无关，这款游戏的名字也因此被很多DotA爱好者熟知。

现在来看，《300英雄》看起来更像《英雄联盟》，没有力敏智及属性体系，而是采用《英雄联盟》中对职业特性的设定和固定能力值的成长。角色能力值的介绍方式和选角方式都和《英雄联盟》如出一辙。中立怪的分布和设定也能看到很明显的《英雄联盟》的影子。同样，道具的物品分类、合成乃至排序方式也都像极了《英雄联盟》。

本作似乎有着极其清晰的市场定位——面向那些玩过DotA或《英雄联盟》，对Dota 2有极大期待的玩家。因此游戏几乎没有提供教学模式，玩家进去直接就能开打。游戏完成度低下，连国产MOBA类游戏一大特色——10 VS 10战斗都没能提供，至于层出不穷的Bug、了无新意的游戏模式、僵硬的手感、糟糕的平衡性，甚至还有在英雄介绍里大量存在的错别字，都能让人感受到本作那份一心为炒作，无暇顾质量的心。

看到这款游戏的名字，我们大致就可以猜到游戏的主题是什么了。2011年香港TVB曾拍摄了一部名叫《回到三国》的穿越片，本作也正是顺应这个噱头而来的。

网游评测：回到三国

游戏名称：	回到三国	官方网站：	http://sg.styouxi.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内测
开发公司：	使徒网络	运营公司：	使徒网络

总体印象

优点：	缺点：
● 打击感较好	● 画面简陋 ● 玩法枯燥

推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）



一进入游戏，笔者心就凉了半截，这款游戏的画面完全不像是一款2012年的游戏。贴图简单不说，所有人物的面部都只有一张固定的贴图，表情诡异。作为一款3D游戏，本作的场景和地貌甚至不如很多2D游戏，一马平川，粗糙不堪，且没有碰撞体积和物理效果之说，玩家可以从很多装饰物中间穿越而不受任何阻挡。更让人难以接受的是，一旦玩家的角色移动到地图边缘，角色就会抖动不停，这差不多是10年前PS2游戏的水准了。游戏整体画面的唯一亮点就是阴影，达到了主流水准，但与简陋的场景比起来，更像是一种无声的嘲弄。

抛开画面的问题，本作的任务模式非常传统，就是接任务打怪，连国产游戏擅长的各种小游戏“味精”都没有提供。好在战斗起来打击感还可以，音效也比较到位。目前游戏开放了战士、法师和弓手这3个类型的职业，比较中规中矩。但对这些职业的装备设定十分混乱，这主要体现在物品等级上。低级怪物掉落的装备往往需要升很多级才能装备，简直让人怀疑游戏的数值系统到底有没有经过测试。

在游戏的整体流程上，本作是充满磕磕绊绊的。虽然游戏提供了一些自动寻路等国产网游常见“人性化”功能，但用起来比较不便，并缺乏可视化提示，加之任务描述含糊，容易让玩家不知所措。目前《回到三国》已经不是首次测试，但如此的质量还是仿佛在挑战玩家的忍受力，无论从画面还是游戏系统都难以称得上合格。官方没有将重点放在如何改善游戏体验上，而是不断推出所谓“新功能”，但在这个糟糕的框架下，新功能也无异于空中阁楼罢了。

《刀剑2》是十分地道的东方武侠动作游戏，人设硬朗粗犷，风格明确，较强的打击感和丰富的连招是吸引眼球的利器，果然只有中国人才能做出符合国人审美的武侠游戏。

网游评测：刀剑2

游戏名称：	刀剑2	官方网站：	http://d2.qq.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内测
开发公司：	像素软件	运营公司：	腾讯游戏
总体印象			
优点： ● 核心动作系统完善 ● 手感出色		缺点： ● 任务比较单一	
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）			



一进入游戏，游戏画面给人的感觉就是线条粗犷，色调较暗，这是游戏的初期风格，等到玩家出了新手村，画面会亮丽很多。不过画面不是我们关心的重点，武侠网游最重要的还是动作系统，尤其《刀剑》珠玉在前，更让人对本作的动作系统有所期待。

《刀剑2》中的技能属于一大特色，当玩家创建角色后，会看到每个职业都自带独特的基础技能，以此来区分不同职业的定位。当玩家达到一定的等级后，只要修炼相应的心法，还会获得更加高级的技能。值得注意的是，修炼心法是需要消耗玩家的经验值的，这有些类似于几年前的网游设定，经验值是一种重要资源，而不是仅仅用来升级。

说到动作系统，又岂能忽略连招。在《刀剑2》里，玩家可以自己编辑连招动作，然后设定成一个快捷键。这个功能不仅可以极大简化玩家的操作，还能让玩家通过不断地研究与实践来确定出一个属于自己的连招技能，增加了策略性。此外游戏中的竞技玩法多种多样，包括单人对决、轮机对战，大规模的团队无双乱斗，以及传统的“斗神坛”对抗赛等，这些都将为热衷格斗的玩家提供展现自我的舞台。

除了玩家津津乐道的PvP，本作的PvE方面同样出色，从开放的两个副本以及野外怪物来看，《刀剑2》中的怪物AI是非常高的，与怪物之间的搏斗也充满挑战，而帮会中的种菜等玩法则为疲于奔波战斗的玩家提供了有效的休闲活动。

在很多网游蜂拥模仿DotA，推出各种山寨DotA、第三人称DotA的时候，《天翼决》反其道而行，将目光投向了另外的模仿对象。

网游评测：天翼决

游戏名称：	天翼决	官方网站：	http://www.tianyijue.com/
游戏类型：	MOBA	当前状况：	内测
开发公司：	盛光天翼	运营公司：	盛光天翼
总体印象			
优点： ● 画面华丽 ● 易于上手		缺点： ● 平衡性有待调整	
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）			



目前市面上模仿DotA的游戏已经足够多了，这些游戏无非就是在英雄、道具、视角方面做一些手脚，玩法都没有太大出入，俨然已经成为一片竞争惨烈的红海。所以当我们终于看到一款不再模仿DotA的模仿之作，竟不禁感受到一丝丝“新意”。

《天翼决》是以另外两款游戏为模仿蓝本的：地图设计以及防御塔和线路分布跟DotA成名之前、最流行的《魔兽争霸》3C地图如出一辙。而进入房间后的各种界面与设定又与国外的《超神英雄》（HoN，Heroes of Newerth）没有太多差异。

本作的画面比较优秀，（似乎这类游戏的画面都不错，难道在系统上做不到创新，都开始向画面发展了么），贴图细腻，技能效果华丽，而更难能可贵的是，在混战中玩家依然可以清晰地分辨敌我双方的单位，这是那些一味追求“华丽”的游戏难以办到的。

值得一提的是，除了英雄本身附带的技能外，玩家还可以从几十个技能中挑选任意一个作为额外技能。这意味着玩家可以在游戏开始的时候挑选一套专门针对对手的技能，充分发挥玩家自己的战术天赋。游戏取消了同类游戏英雄主属性的设置，通过装备和符文技能的选择，不同玩家完全有可能打造出完全不同的英雄，把一个法师变成DPS，或者把一个DPS变成一个肉盾，都能够大大增加游戏的可玩性和趣味性。成就系统也加入了游戏，其实对这种对抗性游戏而言，无论是助攻、连杀、一击最高伤害，玩家都希望这种记录可以以某种方式保留下来，成就系统无疑会极大提高玩家的热情。



行星边际2

目前以小队配合为主的CS类网游在国内的格局已定，这个类型需要一些新血。因此，国内的运营商们将目光投向那些拥有大规模团队、立体化战场的MMOFPS。

■上海 暴雪神焰

2003年，索尼在线娱乐推出了一款堪称划时代的大型多人在线主视角射击游戏——《星际Online》（PlanetSide）。作为世界上最早的MMOFPS之一，这款游戏具备了诸多即使放到今天都显得极为先进的特性，比如等同现实世界64平方公里的超大地图、强调载具与步兵协同出击的立体化玩法、支持最多399人同时对战竞技等，一度颇为风靡。时隔多年之后，伴随着互联网以及游戏开发技术的飞速进步，它的续作《行星边际2》（PlanetSide 2）也要蓄势待发了！

征战星际

据官方介绍，《行星边际2》的剧情将延续自前作，游戏的背景舞台依旧是行星Auraxis，故事继续聚焦三大阵营争夺Auraxis最终统治权所展开的浩大战争。这三大势力分别是象征秩序与强权的地球联邦共和国（Terran Republic）、笃信为自由和革命而战的新集团军（New Conglomerate），以及执着于异星科技遗迹的Vanu独立王国（Vanu Sovereign）。

很自然的，这3股势力各自都具备有一系列迥异的特性，比如Vanu独立王国的军队选择能量武器作为制式武器，因而该阵营的士兵在战斗中没有装填补充弹药一说。但是，能量武器存在一个致命缺陷：能量弹的威力会随着飞远而降低；地球联邦共和国的枪械以高射速、化学反应驱动的弹丸为主要特征；新集团军的武器尽管杀伤力都相当可观，唯独在有效射程方面都不尽人意，当然他们也掌握有一些高科技兵器，如磁轨动力枪。

百人争锋的战场

要说《星际Online》最大的特色，就在于游戏中玩家并非作为几十个人中的一员在战斗，而是要时常加入以百人为规模、实时性的大场面军团对抗，同时又涵盖了巷战、空战、陆战等。为此，制作者别具匠心地将行星Auraxis划分成几个不同的区域，对应山岭、平原等丰富的地形环境。每块区域上均有若干处可被任一方势力占领的要塞据点，它决定了究竟谁才拥有对该地域的至高主权，至于玩家与玩家之间的互动，则主要围绕着这些要塞据点的攻防争夺展开。通常情况下，当某方势力的要塞据点受到攻击时，系统会自动生成世界公告，通知附近的同阵营玩家前来支援。援军主要利用机动兵站车和要塞据点里的传送装置来实现快速部署，要塞据点提供各种武器装备和弹药补给。如果敌人破解要塞据点的主控电脑，该地域的主权就都会易主。以上的特色玩法均被《行星边际2》忠实继承，当然本作也做了诸多改进。

游戏简化了玩家的互动门槛，玩家可以一键随时加入任意一支己方的10人作战小队，迅速投身于上千人的史诗级混战中去。制作者表示他们还专门为那些时间不太充裕的玩家设计了一个离线养成系统，就算玩家因故未能持续地保持在线状态，其所扮演的游戏角色照样会随着时间流逝而获得各种基础属性成长。目前官方暂未公布该系统的具体细节，联想到拥有同样设定的《星战前夜Online》，我们有理由期待这个系统的精彩表现。

多样化的职业系统

从官方已经公开的情报来看，《行星边际2》提供的职业包括装备喷气背包的轻甲突击队员（Light Assault）、携带单兵重武器的重装突击队员（Heavy Assault）、能实时治疗己方受伤队友的战地医生（Medic）、精通修理己方装甲部队和部署防御工事的工程师（Engineer）、可利用主动光学迷彩让自己短暂进入潜行的渗透者（Infiltrator），以及造型威武的动力机甲战士（MAX），辅以丰富的地面、空中大型载具（其中部分载具为特定阵营独有）。玩家可以在自己重生的时候重置自己的职业，或直接在基地或出生点处的相关终端设备上切换。在驾驶载具时可自由选择座舱视角或第三人称尾追视角。值得一提的是，玩家能依据个人的喜好与战斗风格来灵活自定义各型载具的武器配置，像是为战斗机配备导弹而成为空中杀手，或换上高爆炸弹令其摇身一变成为装甲克星。想象一下，空中战机呼啸掠过，地面坦克轰隆隆纵横奔突，身旁是几百名与你志同道合的伙伴，顶着迎面炮火纷飞发动慨然冲锋——这通常只属于游戏过场才有的纯点缀性场面，现在玩家能够亲历其境，怎能不让人热血沸腾？

玩家在游戏中会通过任务和杀敌获得一定的经验值奖励（Certification Points），用于提升自身的军阶（Battle Rank），进而解锁更多更好的武器装备和载具权限。即便玩家并不热衷于战斗，也能通过成为运输机或移动兵站车的驾驶员来刷经验值。制作者还告诉我们，部分载具的使用权限需要解锁一系列的前提权限，如要想操弄一名动力机甲，玩家就得先获得使用重型武器的资格。若玩家长期使用特定类别的武器杀敌，相关的熟练度将会提升，该类武器的使用效果也将得到强化。但需要指出的是，《行星边际2》取消了前作里的指挥官经验点设计，而是直接提供给玩家一系列的团队辅助技能/装备。

完善的免费游戏机制

如今“Free4Play”风潮已是大势所趋，《行星边际2》自然也概莫能外。据官方介绍，在本作中存有两种货币，其中一种玩家可以通过杀敌等途径来免费获得，而“基地币”（Station）则需要充值兑换。就目前制作者已公开的情报开看，纯装饰性的盔甲涂装以及会对游戏平衡性带来轻微影响的道具与系统功能（像是加速升级）都需要用“基地币”来购买。而改装型武器（牺牲武器某方面的特性换来别的方面的特性提升）则同时需要花费游戏币和基地币才能获得。值得一提的是，索尼在线娱乐还特意给《行星边际2》量身打造了一个同《战地3》的“战斗日志”（BattleLog）类似的在线服务社区，让玩家能随时浏览自己所扮演角色的各种属性、战绩等，以期Auraxis的任何风吹草动都能与玩家达成良性的互动。

本作在国内已经确定会被九城代理运营，让我们共同期待着这场异星之战吧。P











（上左图）即使是从FPS的角度出发，《行星边际2》的表现也相当抢眼
（上中图）同一种型号的战车，可被装配上不同的武器和个性化涂装
（上右图）团队混战是本作最大的乐趣
（下左图）游戏里的三大阵营
（下右图）与装甲部队协同出击

上古卷轴Online

玩过《湮灭》的老玩家永远不会忘记Martin Septim牺牲自己，化作金龙化身同魔神Mehrunes Dagon在帝都大战的震撼一幕。似乎饥渴于凡人灵魂的魔神又盯上主角了，这次是象征着对凡人统御奴役的魔神Molag Bal，他盗走了玩家的灵魂!

■天津 半神巫妖

好吧，这种设定其实是为了给玩家一次次复活一个理由而已。2012年5月3日，在世界各地的“老滚”玩家不是正在天际省只身屠龙、就是在梦乡中“膝盖中箭”的时候，传言了很多年的网游《上古卷轴Online》（The Elder Scrolls Online）突然高调公布了。国外游戏杂志《Game Informer》的封面应声变成由首尾相连的3颗龙头组成的圆环，这款预计2013年登陆PC和Mac的网游似乎在用这3颗龙头高调宣告，自己会比“上古卷轴”最伟大的3、4、5代游戏加在一起还要伟大。

意料之中的是，“上古卷轴”系列单机游戏的开发商Bethesda Softworks并没有负责网游版的开发工作，而是由Bethesda年轻的“弟弟”、其母公司Zenimax传媒下属的另一家工作室——Zenimax Online进行开发。意料之外的，则是在随后的情报中暴露出的《上古卷轴Online》的野心：无论是创意总监Paul Sage还是项目负责人Matt Firor。那一张张似乎早已成竹在胸的笑脸上，显露出的是对《上古卷轴Online》自身品质以及对网游整体格局的影响力上的巨大自信。

但是，那些看惯了“上古代言人”Bethesda Softworks游戏总监Todd Howard的娃娃脸、沉浸在“上古卷轴”系列所塑造的庞大虚拟单机世界中多年、早已习惯了孤胆英雄独闯天下的老玩家对网游版难免有抵触心理。对此，Zenimax Online工作室似乎也早有思想准备，他们在接受媒体采访时一直在表露一个基本观点，这仿佛就是一句振聋发聩的“龙吼——

别拿这款网游不当“上古卷轴”！

《天际》已经卖了至少1300万套，并且仍在热卖，吸引如此庞大的单机玩家群体肯定是《上古卷轴Online》必做的功课。但是在一股脑抛出游戏风格、背景、玩法等元素以试图证明自己纯正的血统后，《上古卷轴Online》真的能吸引到这些从18年前就跟随并且习惯了单机风格的骨灰级玩家吗？这款剑走偏锋的“单机贵族、网游新人”胜算又有几何呢？

“我用我的左手毁掉了一个世界，又用我的右手建立了一个新世界，这全凭我的意志！”说这句话的半神维威克早已经消失在湮灭中了，《上古卷轴Online》穿越了1000年，能否找到这份单机版才有狂傲和豪气，是她成功与否的最关键所在……

“老滚”精神犹在

Zenimax Online成立于2007年，虽然它的成立谈不上是秘密，但是当时媒体和玩家的目光，仍然聚焦于一年前也

就是2006年发售的《湮灭》上而几乎完全没有注意到它的诞生。可以说，长久以来Zenimax Online承受着来源于“兄长”Bethesda的巨大压力。因此网游版的面纱一旦被揭开，首先就面临着其他新网游无“福”消受的情形：玩家对“上古卷轴”这4个字的关注要远远高于对“Online”二字的关注度。也就是说，人们对一个其他的新“在线”游戏首先考虑的是其与《魔兽世界》等前辈们的异同，而人们对《上古卷轴Online》首先关注的则是Zenimax Online怎样才能把一个“单机得不能再单机”的游戏品牌网游化。

如果给项目负责人Matt Firor贴上一圈络腮胡子，再给他一顶高帽子和一个演讲台，那么我相信我们一定可以听到那句慷慨激昂的“From the Elder Scrolls, By the Elder Scrolls, For the Elder Scrolls！”

确实，“上古卷轴”这4个字是压力也是机遇，更有可能是这款网游第一批注册用户的最大来源。Zenimax Online果断根据这一点打出了自己的第一张牌——“上古卷轴特色的网游风格”。但说起来容易，做起来难。有关创意，Zenimax Online的对手不仅仅是“上古卷轴”单机的5代正传、3部资料片、两部外传，更包括了近10年来玩家发布在Mod社区的几万个自制Mod。要知道，这些“改天换地”、无所不能的Mod源自于成千上万名玩家对单机版的各种不满，于是他们以Mod的方式来弥补缺憾。因此，从10年前《晨风》开始自带编辑器的那一天起，留给Zenimax Online的空间就开始越来越小了。

当然，Zenimax Online也有着身为游戏开发商得天独厚的优势，比如他们摈弃了单机版“上古卷轴”标志性的第一人称视角，采取了第三人称，此举大大增强了动作性，这就是玩家在单机版中即使依靠Mod也很难实现的一点；游戏设定了三大势力，派系间对抗的PvP模式可以让玩家体验到单机版没有的百人大规模作战的乐趣；甚至在游戏区域的设定上，也似乎专门和单机版对着干：一改单机版每一代一个省的设计，而是在地域上横跨了至少三大省份，让玩家可以体验到各种不同的地貌特征。

在突出网游优势的同时，游戏摈弃了许多不适于网游的单机设定，比如狼人和吸血鬼系统、发散性AI、玩家自己的房屋、NPC婚姻系统等等。此举的潜台词也很简单：想结婚、变吸血鬼、看NPC插科打诨请继续玩你们的单机版，这里是有很多新点子的网游！当然，为了印证“上古卷轴特色”这几个字，《上古卷轴Online》仍然采用了很多系列特色的设定。比如游戏不会采用强制接任务的设计，玩家依旧可以到处闲逛，有可能偶然进入一个洞穴，杀死里面的怪物后才发现自己已经完成了一个任务，可以直接去领取奖励。这种闲逛加打怪不正是传统的“上古卷轴”风吗？

再有就是派系系统，玩家仍旧可以像在单机版中那样加入战士公会、法师公会、黑暗兄弟会等等派系，接到不同的任务——就和他们在单机版中做了无数次那样。而成为君王则是网游版对单机版某些设定的一种升华——在单机版里玩家可以做公会领袖、英雄甚至魔神，但是就是没机会做一把皇帝。而在网游版里，PvP模式下谁控制了帝都，派系中威望最高的玩家自动成为皇帝。因此，某些看了设定马上就高喊“这货不是‘老滚’！”的单机粉丝们其实应该冷静一下：这款网游毕竟还是保留了单机版中的不少精华设定，还增添了大量的Mod也没做到的新创意——虽然《上古卷轴Online》能否将这些创意化作真正的游戏性还有待时间的检验，但是最起码他们没有试图做一款“魔兽卷轴”或者“上古世界”来糊弄玩家，还算对得起“上古卷轴”这张“鎏











（上左图）《上古卷轴Online》的项目负责人Matt Firor
（上中图）画面风格比起《天际》有了很大变化
（上右图）第三人称视角会有更多的动作表现力
（下左图）多达百人的派系团队作战是单机版体验不到的
（下右图）不同职业的团队战斗想必战术性十足



（上左图）先祖神洲具有很强的东方韵味
（上右图）匕落联盟风格粗犷
（下左图）传统的到NPC处接任务得以保留
（下中图）单机版很多怪物的出现保留了这个系列的特色
（下右图）乌木之心条约组织则保留了《晨风》中的诡异









金”的脸。

最大的敌人其实是逻辑

大导演idley Scott面对记者憨厚地笑着：“我可从没想过让《异形》成为我个人的财产……”。但30多年过去了，人们还是惊奇并“沮丧”的发现：包括未上映的《普罗米修斯》在内的“异形”后几部电影，即使换了更大牌的导演、风格变换得更加迥异，最终也没能跳出Ridley Scott的第一部《异形》的手掌心……

在某些时候，Todd Howard也完全有理由同Ridley Scott一样憨厚地笑。这位宾夕法尼亚出生的还不到40岁的天才游戏制作人虽然没有参加初代的制作，但是从二代开始，他就几乎成了“上古卷轴”的代名词。Todd Howard的理念就是这个系列的理念。他头脑中每一次灵感火花的闪耀都会为奈恩星球带来巨变，他就是比圣灵、魔神还要强大的“上古卷轴”世界的“神上神”！但是，如同他鄙视3D效果一样，Todd本人对网络化的“上古卷轴”同样不屑一顾。这个内心深处对古老的《巫术》《创世纪》等游戏怀有极大热爱的老小伙子仍旧秉承着同样古老的制作理念和游戏风格：中世纪化、写实、高自由度。深深烙上这种风格烙印的“上古卷轴”系列一旦做成了网游，势必就会诞生一个不可调和的矛盾。这一点不可避免地体现在了背景世界观和美工方面。

《上古卷轴Online》并没有采用单机版使用过的任何一款引擎，而是采用了Hero这款曾经制作过的《星球大战——旧共和国》的引擎，对网游有着专门的优化。由此一来，势必会造成同单机版几乎完全不同的战斗甚至游戏体验。画风上也从Todd坚持了18年的写实风格改成了贴近大多数网游的略带卡通的风格。这种改变本来也属正常，但是对于沉浸单机版18年的那些老玩家来说，此举带来了一个近乎完全有悖逻辑的巨大错误。

“上古卷轴”世界在《天际》中已经进入了第四纪元，但是整个架空世界仍旧处在相当于现实中世纪的历史阶段：无论是木质建筑、简朴的王宫、麻布衣服等等都是此段历史时期的反应。而在网游中的1000年前的第二纪元，却因为卡通风格和大量漂亮的装备让游戏给人一种似乎不是向前，而是向后穿越了1000年的错觉。这个视觉上最直接的反差，很有会成为《上古卷轴Online》吸引单机版玩家群体计划的绊脚石。

三阵营PvP系统

在这一点上，《上古卷轴Online》显示出他们不是一款单纯模仿《魔兽世界》然后套上一个“上古卷轴外壳”的作品。从2005年到2010年，大部分网游追随着《魔兽世界》的脚步设计了PvP系统——即双阵营对立设定。而《上古卷轴Online》则没有采取这条路，改为采用了最高可达到百人对百人的三阵营PvP系统。

发生在1000年前第二纪元的这场世界大战，参战者几乎涵盖了上古卷轴世界中的所有种族，战场也覆盖了从2～5代的所有游戏地域。游戏由三大势力组成：第一是曾经出现在《天际》中的反派先祖神洲（Aldmeri Dominion）。这个由夏暮岛的高精灵、瓦伦伍德的木精灵、艾斯维尔的虎人组成的精灵阵营在《上古卷轴Online》中同样被设定成了试图征服整个大陆的侵略组织，建筑和服饰风格有着明显的东方韵味；第二势力则是匕落联盟（Daggerfall Covenant），由高岩地区的布莱顿人、落锤省的红卫人以及生活在高岩地区

的兽人组成，建筑、服饰风格明显是西欧风格；第三则是乌木之心条约组织（Ebonheart Pact），由晨风地区的黑暗精灵、天际省的诺德人以及黑沼泽地区的亚龙人组成。这里的建筑、服饰风格迥异，涵盖了“天际”的北欧风和“晨风”的怪异风格。

同样，在帝都所在的中央行省西罗帝尔，帝国人也没有闲着，他们陷入了死灵法师曼尼马克同魔神大军Molag Bal的危机之中。三大势力不但要同魔神的不死军团作战，同时还要为帝都的皇帝宝座互相进攻。

所以大家不难看出，宣传视频中那句明显针对单机版的“当所有的玩家都想成为君王的时候会怎样”不是一句空话。《上古卷轴Online》明显掀起了一场真正意义上的“世界大战”，当所有的玩家都有可能比Tiber Septim大帝还要早地当上皇帝时，就注定这片大陆会烽烟四起、战乱不断了。

不过从《上古卷轴编年史》上看，第二纪元830年，先祖神洲成立，而在60年后的896年Tiber Septim就正式统一了整个大陆，并于897年开启了第三纪元。因此从逻辑上看，这场世界大战到底发生在哪一年？又进行了多少年？这场完全是为了阵营PvP系统而强行设定的世界规模的大战，似乎很难在官方发布的《上古卷轴编年史》中找到自己的时间定位。

让我们拭目以待

最后，同《天际》一样，《上古卷轴Online》也采用了技能树系统。但大大改进了单机版中职业区别不大的老毛病。魔法师不可能精通所有的魔法派系，战士不可以精通法师、盗贼的技能。因此一来，团队作战中职业搭配和技能互补得到了增强，也让多人PvP对战有了更强的战术性。玩家需要至少120个小时才能升级到最高级，这也符合了这个系列一贯的特点。你也无法同时使用全部精通的技能，团队作战前，玩家需要设定好自己想使用的技能，战斗中不可更改。

除了上面提到的团队合作，技能互补还体现在派系上，比如一位游侠在地面上洒上油，法师队友可以用火舌术点燃它，但仅限于相同派系的法师。加入派系，寻找队友发挥自己的才能、增加威望一起组团争当皇帝，这就是《上古卷轴Online》最核心的游戏性。至于公共副本方面，本作也有自己的特色，同《魔兽世界》必须在一个团队才能进入副本的设定不同，本作只需在一个服务器的同一个区域内就可以随时加入大量的副本任务中去。

庞大的地图、熟悉的种族、海量的任务、高自由度的闲逛、1000年的战争——《上古卷轴Online》至少看起来很美。同《星球大战——旧共和国》那种想掀翻《魔兽世界》自己坐第一把交椅的网游不同，它更多地是想用“上古卷轴”单机版那种独特的感受去影响网游，也许不能成为最卖座的网游，但是至少要在网游历史上刻下自己的名号。

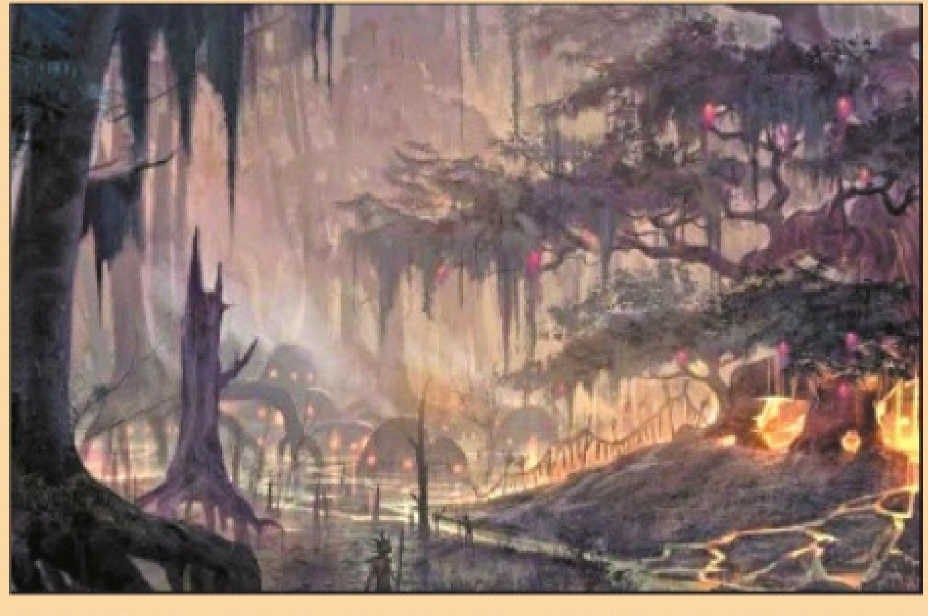
其实，不管最终能否成功，这款游戏还是选对了自身的定位。这种隐忍恬淡的态度确实要比在网络游戏市场对手们强不少，这种态度至少会让《上古卷轴Online》的制作不那么浮躁和功利化，也许真的会带给我们一个个惊喜。

当然，就像我们前文说的，Zenimax Online要解决的问题还很多，尤其是在成千上万名单机“上古卷轴”爱好者开始偷偷给这款网游“加了关注”之后。也许，此时也有不少单机玩家在自己的游戏世界里屠龙，发现身边连一名喝彩的同伴都没有的时候，感到一丝丝的孤单吧……











（上左图）《晨风》中的很多盔甲得以重现，选择乌木之心的玩家不会是少数
（上中图）除了三大阵营之间的战争，同帝国人的不死军团的战争也是主线
（上右图）玩家需要组队面对形态各异的敌人
（下左图）同单机版不同，各种不同的地貌让游戏的风景更具特点
（下右图）1000年前的中央行省的布鲁玛城



胜利十一人Online

我们都知道，在东面某个隔海相望的国度，那里的游戏人擅长将任何类型和题材的单机游戏改编成网游。具体到《胜利十一人Online》，就更是个锲而不舍的故事了……

■晶合实验室 Merlinpinkst

早在2005年，没有什么网游经验的日本厂商就尝试着跟韩国人接触，想把他们当时如日中天的人气足球游戏“胜利十一人”（Winning Eleven，国内玩家俗称“实况”，简称WE）系列改编成网游。KONAMI这个想法在7年前还是很前卫的——那时EA的《FIFA Online》还八字没有一撇，在次世代主机普及之前，单机游戏的多人对战模式也显得可有可无，如果这个项目搞成了，想必能诞生一个开时代先河的作品呢。可惜，日韩合作就像中韩游戏公司合作那样缺乏你情我愿，KONAMI和NCsoft理念不合，谈到2007年，最后宣布终止了这个计划。

起死回生的项目

K社把网游版的开发一下搁置了4年，期间足球游戏市场发生了戏剧性变化：次世代的FIFA系列游戏凭借素质的提高和EA的强力推广销量持续攀升，相反，K社的WE系列在素质和销量上都停滞不前。EA逐渐为FIFA系列建立了黏着度极高的战网系统，过去一年内仅FIFA的战网和DLC收入就超过1亿美元，相反，WE系列的对战系统至今也难称完备。EA Sports还为东亚市场量身定制了FIFA Online系列，在大捞一笔之后，《FIFA Online 2》从一个新游已经发展到了生命的晚期，相反……好吧，这次K社终于坐不住了，2011年8月，他们和韩厂NHN共同宣布，达成了制作和运营《胜利十一人Online》（Winning Eleven Online）的协议——如果你对WE系列网络对战没兴趣，就准备去WEO的道具商店里花钱吧！

尽管双方宣布协议是在去年夏天，但WEO的开发应该早就开始了，否则你无法解释为什么到年底的G-Star展会上，WEO已经能提供初步的展示和试玩。开发团队继续忙活了半年，到今年5月份，他们终于开始WEO的封测了。这次为期一周的测试完全是一次标准的封测：每天只在晚间开放8个小时的服务器，主要用于测试网络环境，比如是否存在卡机和网络延迟造成的按键反应问题等。此外比较重要的是平衡性测试，开发者在后台收集射门、传球和远射等成功率的数据，与WE单机版进行比较分析调整，使这些数据更符合目前游戏的比赛引擎。这次封测NHN收到了不下14万个封测申请，取得封测资格的玩家不仅能初步体验游戏，还可以在一周的官方活动中角逐各种活动奖项——头奖是一台24英寸的LCD显示器。听起来不错？可是等等，我们还没说到游戏性呢。

新旧杂烩的体验

我们都记得，当年《FIFA Online》不过是一个旧有引擎

的压榨式利用——当时PC版FIFA游戏用的是PS2时代的旧引擎，而《FIFA Online》因为开发周期的缘故，大概比当时的单机版FIFA游戏要落后两年。WEO的情况也不怎么妙。这款游戏看起来大部分照搬了《FIFA Online》的设计架构，有传统的单机选队练级、也有网络对战，再加入网游必不可少的互动功能。KONAMI主要为NHN提供比赛部分的技术支持，NHN对这款游戏的主要贡献是等级系统、社区功能、道具商店和网战优化等。

进入游戏，你会发现WEO设计了一套更类似FIFA系列的、以白色为底色的菜单界面，选队和阵型菜单已经根据网游的特点进行了重新设计，和历代WE系列的菜单都有很大不同，但传统的用六边形快速显示球员能力的设计仍旧保留。

而说到最重要的对战部分，只要你有些WE系列的游龄，就会有似曾相识的感觉——我是说，甚至不用上手，只要看看网上流传的视频，从开球时的视角变化、传球时的节奏、动作和音效上，你都能脱口而出：“这不是PES6吗？”

没错，这的确更像是PES6，也就是WE10，上个主机世代最后一款WE游戏，大概也是迄今为止口碑最好的一款WE游戏了。亲自上过手的韩国玩家表示，它不仅看起来是PES6，而且玩起来也是，操作手感更贴近8方向控制的那种直愣愣但又很爽快的感觉，皮球的飞行线路也让你时刻想起PS2时代的独特感觉。实际上，都不用去比赛了体会——球员入场时的特写镜头里，你已经能看到属于上个世代的贴图和特效了。据说目前游戏版本的画面已经比G-Star的时候好了一些，但即便如此，韩国游戏媒体还是认为，这就是80%的上世代+20%的本世代的产物。

实际上，如果PES6是WE系列的顶峰之作，那么采用PES6的引擎去制作这款游戏，或许不是个坏主意，我想可能有不少玩家会适应这个怀旧的感觉。问题是，PES6距离我们太远了，就算再怀念那种感觉，毕竟我们已经在讨论Xbox和PS的下一代。如果说通过封测能看到WEO值得忧虑的问题，我想有下列几个方面：

首先是授权。和WE系列一样，K社在WEO中提供的仍旧只有数量可怜的实名授权。在WEO官网仅能看到欧冠和西甲的版权标志，在封测游戏里只有这两个赛事是有完全授权的，其他联赛球队要么没有，要么还是用奇怪的队名和人名代替，这是个令人无奈的老问题。其次，K社和NHN在宣布这款游戏时，就表示会为这款网游简化手感。一是提供键盘鼠标操作支持，二是会略微改动老玩家都知道的一些操作方式。这虽然有利于新人上手，但老玩家如果不爽，就是个得不偿失的改动了。还有些别的问题在困扰这次封测：比如在服务器压力不高的情况下就出现Lag、输入按键不能及时反馈、匹配功能无法找到同水平玩家或等待时间过长等。此外，出于可以理解的爱国情操，韩国玩家对本国的著名选手，例如朴智星的个人数值也不太满意……

于是，我们的结论是，这仍旧是一个多灾多难的处于封测中的游戏，一切在下次测试中变得好起来的奇迹都还存在。实际上这次封测中可以玩到的系统也很少，很多人抱怨自己只能独自练球（10分钟一场），对个人荣誉感更有吸引力的排行榜、养成和道具商店都还没有开放。NHN宣布最早在近期开始第二次测试，并争取在今年10月份可以公测。在封测期间，一直有玩家呼吁有识之厂商尽快将此游戏尽快引入国内，但从此次测试在国内的反响来看，运营商们下决心去代理可能需要极大的勇气。P











（上左图）入场时的特写，看短裤上的纹理，多么怀旧……
（上中图）Konami和NHN公布宣布合作开发WEO
（上右图）去年年底G-Star展上的WEO展台
（下左图）比赛画面中的草地处理得很好，掩饰了人物建模和特效的不足
（下右图）阵型和个人数据显示，比单机版更一目了然

原汁原味NBA

与腾讯在MMORPG的大手笔相似，在体育竞技网游领域，腾讯也签下了《NBA2K Online》这样级别的作品，对于习惯了《街头篮球》这种卡通篮球游戏的国内玩家来说，走写实风格的《NBA2K Online》必将给人别样的感受。

■天津 家里·配盾

《NBA2K Online》是一款获得NBA官方授权并由2K Sports与腾讯游戏合作开发的网络游戏，目前由腾讯正式代理，于2012年6月6日开始不删档测试。2K Sports在NBA2K系列单机游戏上积累了丰富的经验，从《NBA2K 09》开始，游戏画面、操控、球员动作和游戏引擎的表现就一直深受好评，并一举超越了EA的NBA Live系列。单机版在镜头移动的角度、球员特写、精彩镜头回放、球场气氛、真人解说等每个环节都深入地模拟电视直播效果，这些招牌式的特点也被《NBA2K Online》继承。因此对于熟悉NBA2K系列单机版游戏的玩家来说，几乎不需要特别练习就能上手。为了增强中国玩家和球迷的亲切感，这款游戏在本地化的过程中进行了针对性的设置，游戏中助手“安小西”的形象和名字带有著名漫画《篮球飞人》的影子，而真人解说部分则由央视体育频道篮球解说员于嘉担任。

画面与操控

作为一款竞技型网游，兼顾不同玩家的硬件配置是非常重要的，因此《NBA2K Online》对硬件配置的要求并不高。《NBA2K Online》的图像引擎部分应该是经过简化的，材质精度和球员模型均比最新的单机版低，整体画面水平相当于单机版的《NBA2K 09》。但在球员动作等方面则与最新的《NBA2K 12》保持一致，这使得玩家对抗时的真实感和操控性明显领先于同类网游。

操控方面，《NBA2K Online》的默认键位与单机版完全相同，不过以笔者的经验来看，默认设置并不适用于较复杂的操控，建议玩家在对游戏控制比较熟悉后按照自己的操作习惯自定义按键。除此以外，为了方便玩家快速适应游戏操作，游戏操控指令菜单以半透明方式浮现在画面左侧，新手玩家大可以开着操控菜单以赛代练。内测版本的游戏允许玩家自定义所有操控按键，但并未像单机版那样提供多种不同的预设方案和手柄，目前尚不清楚正式运营后是否会加入这些特性。

对抗模式和养成要素

进入游戏后首先需要创建人物，除发型等装饰性元素之外，身高、强壮度和各项属性值都是与场上位置相关的，也就是玩家不可能创建一个身高2米的控球后卫，或者运球如飞的内线球员。人物创建完毕后，会通过模拟选秀以状元秀身份加入某支实力较差的球队，然后就可以进行比赛了。这款游戏中包含了3个主要的对抗类型：自由对抗赛、NBA对抗赛和街头对抗赛。自由对抗赛中玩家的自建人物将以首发身

份登场，与其他玩家比赛；NBA对抗赛模式则是操控一支真正的NBA球队进行比赛，玩家自建人物不会出现在球员名单中；街头对抗赛是典型的3V3斗牛比赛，可以和朋友一起组队，在街头模式中不仅人物造型和着装会变得更加自由，操控方面也有更多的花招。

《NBA2K Online》中加入了丰富的养成元素，每场比赛结束后都能获得相应的奖励。对玩家而言，最重要的除了可购买道具的游戏币之外，就是经验值、人气度和球员卡牌这3项。经验值可提升自建人物的各项属性，人气度用来解锁实力更强的NBA球队（用于NBA对抗赛），球员卡牌则是一种限期使用的道具，允许玩家使用特定的球员参与比赛。对于新玩家而言，由于比赛级别较低，因此赛后抽到的球员卡牌往往是二、三流球员，有时主要属性还不如玩家的自建人物。另外，游戏中不同级别的频道有不同的“收益率”，在高级别高收益率的频道中比赛，获胜方获得的奖励会更丰厚，这也变相提升了玩家在游戏中的对抗意识。

这款游戏拥有非常强大的数据统计和评估系统，玩家在对抗赛中的表现都会被一一记录和分析，并有对应的“里程碑”奖励。《NBA2K Online》的里程碑奖励分为两大类，一种是与NBA纪录相关的各种成就，如一场比赛投进10个三分球等，想要突破难度较高。另外一种是自建人物的职业生涯记录，许多项目相对较易达成，比如第一次命中率超过50%，单场出手三分球2次等。玩家达到任意一项里程碑纪录时，都能获得相应的奖励。除了各项基本数据的统计和分析，每场比赛后游戏还会对玩家的操作水平打分，“操作评分”综合玩家在对抗中的战术使用和各项技术指标，比玩家级别或自建人物评分更能体现一个玩家的综合实力。

玩家还有机会通过奖励系统获得大喇叭等聊天道具，或服装、发型等个性化元素用于自建人物。从内测的情况来看，游戏中没有临时提升球员属性的道具，这对游戏的平衡性和公平性而言是个好消息。

有针对性的练习系统

《NBA2K Online》值得称道的地方是提供了非常好的练习系统，不仅有针对单项技术如罚球、投篮、防守等的练习，还有个人练习赛和全队练习赛，便于玩家提升自己的技术。在练习赛模式中还可以呼叫战术，练习跑位和挡拆等局部配合。练习系统会实时统计玩家的成功率，并给出操作意见，比如投篮出手时机早或晚等等。

本作继承了单机版中的球员动作系统，每个球员都有不同的运球模式和投篮节奏，投篮相关的各项练习是玩家的重中之重，熟练掌握一个球员的出手点和投篮节奏远比一套花俏的过人动作要使用得多。由于游戏中没有准星一类的投篮辅助系统，因此练习投篮时要仔细观察球员的肢体动作，根据练习系统的反馈调整出手时机。根据笔者的经验，游戏中根据球员的位置属性和身高、弹跳等数值，还有一个投篮受干扰程度的隐藏数值，这一点在相同身高、不同位置的球员身上有明显的体现，组织后卫（PG）在比赛中更容易因为对手的封堵而导致投篮偏出。因此对于求胜心切的新手玩家，建议从内线球员开始入手，靠打后的转身或虚晃是非常简单有效的得分手段。

最后要着重提到本作的街头赛模式，这是3V3的团队竞技比赛，玩家可在比赛中选择自己喜爱的NBA球星出场，与朋友组队挑战其他玩家，享受团队竞技的乐趣。街球模式更讲究队友间的配合，节奏快，更刺激，想必也是这款写实向游戏吸引FS传统玩家的一个法宝。P



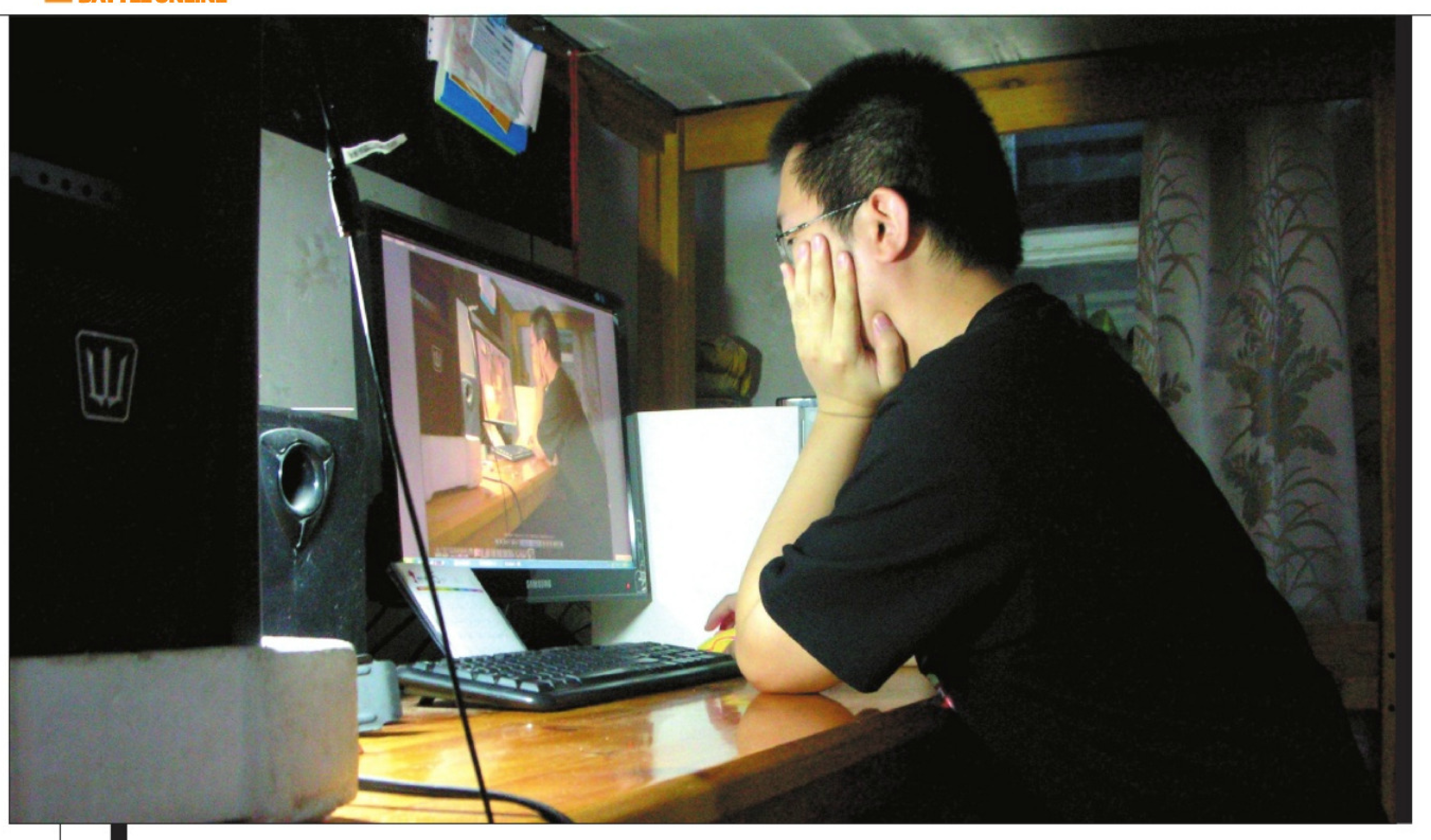








（上左图）卡牌系统将为游戏注入更多变化
（上中图）里程碑奖励系统不仅提升了对抗的成就感，还能让玩家了解到许多NBA相关知识
（上右图）大眼睛、棒球帽、口哨、热裤——游戏助手安小西
（下左图）就算比起单机版逊色一些，《NBA2K Online》的画面在体育网游里也算翘楚了
（下右图）阵型和个人数据显示，比单机版更一目了然



游戏解说：另一种呈现

在当游戏多到你玩不过来的时候，对于感兴趣，却又实在抽不出时间来玩的游戏，你也许会选择到网上看看攻略视频。有需就有供，黑桐谷歌就是这样一位提供者。

■本刊记者 Oracle

现在的黑桐谷歌，每天花在游戏视频攻略制作上的时间最少有8个小时。在不做视频的时候，他经常上自己的主页或Bilibili这样的弹幕网站看看观众对他作品的反馈。为了制作一期攻略视频，黑桐谷歌通常会先将游戏通关数次，研究细节，摸索出自己的心得。因此他希望自己的观众看了视频会有所收获，“哦，这样啊”“这里我怎么没发现”是他最希望看到的评论。

然而，事与愿违。

不解之缘

上世纪80年代末，黑桐谷歌出生在新疆乌鲁木齐一个普通的家庭里。仿佛是冥冥之中自有注定，从一开始，他受到的家庭教育就与后来的爱好有着千丝万缕的联系——父亲是电视台节目编辑，母亲则曾在广播电台做主持，国家一级播音员。这让黑桐谷歌从小就有一口标准的普通话。日后在Bilibili上，只要有他的视频，总能看到“声音真好听”“普通话真标准”的弹幕。“我很无语的。”黑桐谷歌说道。身为整个视频的制作者，他希望自己不仅仅是作为一名解说者被观众认同，而是希望自己的观众能真正喜欢他制作和讲解的内容。目前在国内玩单机游戏本来就近乎小众行为，愿意深入了解某款游戏的玩家更少之又少，他也并非不知道娱乐至上的互联网现状，“现在大多数人还是喜欢那种浮躁的视频”，但“在被现实击垮之前，我会一直坚持理想”。

同很多80后一样，黑桐谷歌与电子游戏的初次接触也是从FC开始，准确地说，是从小霸王。在小学一、二年级的时候，乌鲁木齐开始出现电脑房，在这里他玩到了DOS版的《仙剑奇侠传》和《波斯王子》，同时也接触到《大众软件》，这不仅让他完成了对游戏的初步启蒙，也积累了宝贵的电脑知识。杂志看多了，他不仅学会处理各种电脑故障，更是善于用搜索引擎寻找线索，在互联网还不太发达的2000年初，这些知识给了他同龄人不可比拟的优势。初中毕业后的假期，在一名同学的推荐下，他开始为一家公司的写字楼维护电脑，在短短的一个假期，赚到了一台PS2。就这样，和很多玩家经历相仿，起步于FC，跳过SFC、PS时代，于2000年后重回家用机怀抱。用他的话说，“用主机玩游戏的体验和PC差别还是很大的，我曾尽力描述，但是总也说不准确，应该是方方面面的吧。”这种细微的感受，恐怕只有经历过那个懵懵懂懂的FC时代才会感同身受。

如果就这么玩下去，毕业于建筑环境与设备工程专业的黑桐谷歌大概会和绝大多数玩家一样，完成学业，找一份对口工

作，游戏仅仅做为一种爱好存在于生活中，甚至很快会被更加中要的老婆孩子所取代。但在大四的一天，此时万众期待的《求生之路2》刚刚发售。在寻找这款游戏的相关视频的时候，黑桐谷歌无意间发现了小左（属于最早做攻略解说视频的那一批作者）的《求生之路2》首发解说视频。这让他第一次知道，原来游戏视频还可以这样做，用自己的角度解说。此前出于对游戏的热爱和家庭的熏陶，黑桐谷歌也曾动过自己做游戏视频的念头，但仅限于《游戏东西》和《电玩方舟》这样的资讯类节目，可这种节目形式已经不再适合以“用户产生内容”为核心的Web 2.0时代——当年这个时代正在轰轰烈烈地展开，无数草根明星崭露头角，在游戏领域也不例外。像曾经以“非常娴熟非常专业”而闻名的苍天哥，正是以自己独特的《魔兽世界》战场解说而迅速走红，获得大量粉丝。此时在游戏视频解说领域，电竞解说依然如日中天，更多偏向的是专业化而不是后来的个性化。单机游戏视频解说算是刚刚兴起，无数人选择用自己的角度、轻松的语调来呈现单机游戏的美好，小左便是其中一员。

与小左视频的偶遇，在一定程度上改变了黑桐谷歌的人生轨迹。“我觉得这样的视频挺符合目前一些玩家的需要。”这燃起了他的兴趣，于是开始尝试接触这个领域，找很多类似的视频学习，了解视频制作的过程。一些视频的作者也在之后的日子里成为他的朋友，除了上文提到小左，还有两年前首发《战神Ⅲ》全剧情娱乐流程解说的hyun310。谈起在那些曾经帮助过自己的朋友，黑桐谷歌特意提到了后者：“我以前的视频很多都是他推荐才有人看的”。这个圈子就这么小，大家都不容易，互相拉一把总比踩一脚要好。两年之后，黑桐谷歌发布了自己的《战神Ⅲ》视频攻略解说，此时他已小有名气，尽管没有“首发”的光环，还是凭借扎实的解说功底赢得了不少观众的喜爱。甚至还因为观众太过“热情”，闹出过一次不大不小的事件——这是后话了。

初出茅庐

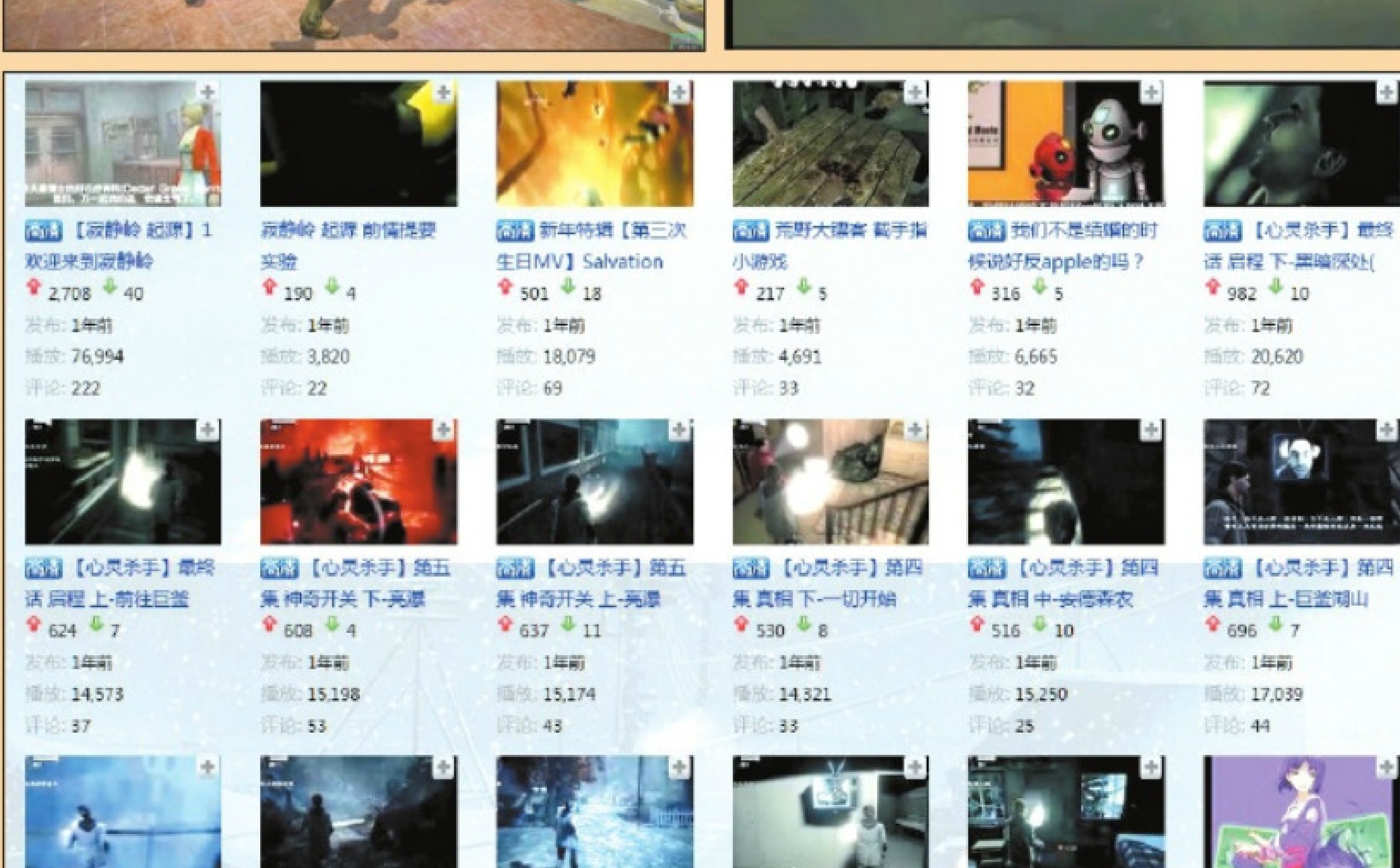
大学毕业后，黑桐谷歌为出国实习的女友从天津只身来到成都。这里是他送女友上飞机的地方，也是约定中接女友回来的地方。在成都的日子很辛苦，他主要靠打零工来维持生活，一个月住宿费800，伙食开销不足500，再靠着大学剩下来的一些钱，就这么过了一年，一直等女友回来。但也因为离父母远，一个人自在些，他开始将之前的想法付诸实施——制作游戏攻略视频。

黑桐谷歌第一个作品是PSP版的《战神——奥林匹斯之链》，刚开始没什么设备和条件，只能用USB线来录制，效果差不说，还总是拖慢卡断，又因为玩的是最高难度，经常要NG重来。在他的个人空间里，现在也可以找到这个两年前的《奥林匹斯之链》系列。虽然画质差了些，但黑桐谷歌在这方面仿佛有种与生俱来的天赋，解说起来完全不像一名新手，声音自然，细节到位。从这个系列开始，黑桐谷歌开始一发不可收拾，一个人的生活让他可以把大部分精力投入到攻略视频制作中去。这一年是黑桐谷歌最高产的一年，他马不停蹄地制作了《战神Ⅱ》《合金装备——和平行者》《寂静岭——起源》《现代战争2》《丧尸围城》《光环——致远星》等各平台大作。从《丧尸围城》开始，他开始有了一定的名气，并随着稳定的质量和产量，观众不断增多。这似乎让他离自己的愿望——做一名媒体编辑——更近了。在网络的世界里，名气是很宝贵的资源，对于一个普通人来说尤其如此。在成都的日子虽然辛苦，却让黑桐谷歌学到很多东西，一年很快过去，他的女友如期回国，两人一同回到乌鲁木齐。











（上左图）《丧尸围城》攻略视频让黑桐谷歌积累了不少人气
（上中图）在PSP上录制《战神——奥林匹斯之链》最高难度视频可不是一件容易的事
（上右图）代言了网游的苍天哥，已经没有了吸引观众的理由
（下左图）黑桐谷歌主页上的视频列表
（下右图）“声音好听”这样的字眼经常出现在评论里

游戏原创达人

砖家| 敖厂长| 魔哒蒂斯| V哥参上| SIN| CH明明| 基轮| 炫音狂龙| 小天| PEACE| 舍长| 小宇| 初恋| 敖叔| 挽歌|

游戏攻略达人

小左| 艾凯乐| hyun310| 谷歌| 糖糖| 耳朵| 裴美丽| 火树| Kula| 手柄| Prinny| 博伟|

DOTA全明星解说

海涛| 西十一| 精灵| 冷冷| 凹凸曼| 小满| 撒神| 2009| 老党| 七七| 咖啡| Yuki| 沫沫| 傻黑| 飘神| 莜莜| 牛蛙| Pis| 阿川| 小米| 凯文| 梅西| 小爷不狂| 820|

魔兽SOLO、真三明星解说

DAV| xiaoy| 沧海| 小卡| 小莱| Sky李晓峰| LioN大帝|

星际争霸2

Plu| 小爱| 鲸鱼| 少帮主| Neotv| sc2club| 星际老男孩|

群雄逐鹿、金戈铁马

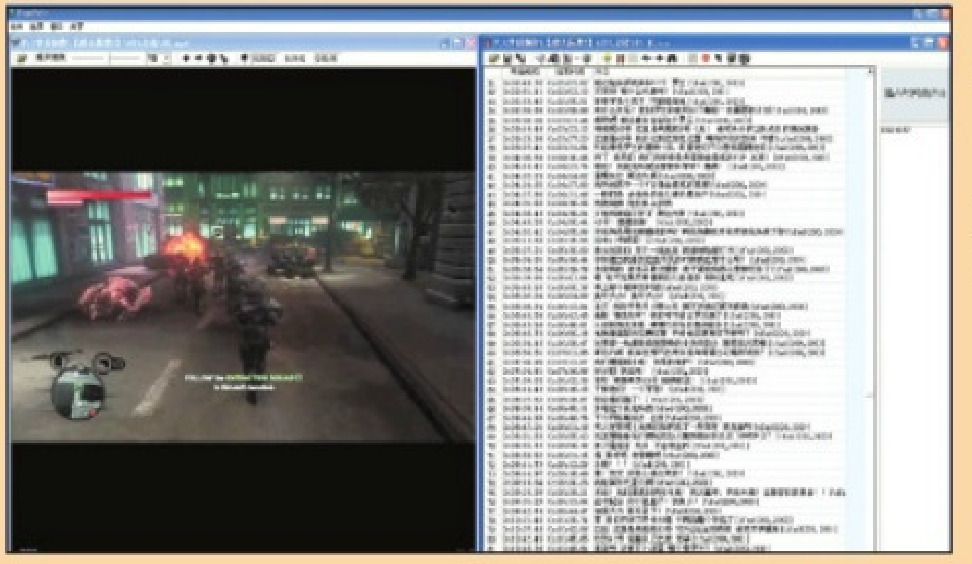
高分子布鞋| 小6| 罗主任| 小月| 卡卡| YoMan|

英雄联盟

小苍| PLU| JY| YD| 海公公| 三眼| 天天| WE| TT| 小黄|

街机FC游戏达人

月野兔| 游天堂| 贪婪合金| 西境| 老K| 黄衫女子| 兔子党|





（左图）登上这个索引是无数视频作者梦寐以求的，但上面的作者也并非别人想象中那么风光
（上右图）制作字幕时间轴
（下右图）发在Bilibili这种弹幕站的好处有两种：能直观地看到玩家喜欢哪个桥段；放眼望去，从密密麻麻的弹幕数量就能看出一个视频人气的高低

现实的舞台拉开帷幕，灯光黯淡，道具粗糙。

理想与现实

短短几年时间，游戏解说者已经多如牛毛。与当年不同的是，《魔兽争霸Ⅲ》的竞技视频已经退居二线，DotA和《英雄联盟》成了解说者的新宠。与当年相同的是，单机游戏视频依然处于绝对的小众。不仅如此，这些作者们还面临着生存与人气的双重危机。一位DotA或《英雄联盟》的解说者一旦成名，就可以在视频里有针对性地添加一些广告，比如竞技键盘和鼠标。这些广告正好与观众的需求相符合，通常不会引起太多抵触心理，解说者也能以此获得一些收入。但这套模式完全不能复制到单机游戏视频作者身上，他们面对的，是一个不存在的市场。

在黑桐谷歌的所有视频里，去年年底的《现代战争3》中文剧情视频攻略解说1-1的点击量是最大的，达到了44万，因为这部视频曾作为国内首发，被推荐到某视频门户网站的首页。对跻身于这个网站的很多视频作者来说，“推荐”是他们的命脉。不少当红的视频作者正是由于被多次推荐，被大量观众转载引用，才能有现在的名气。可一旦成名，相应的代价也接踵而来。

经常看游戏视频的朋友一定对“敖厂长”这个名字不陌生。敖厂长的视频风格以恶搞见长，通常会给一部视频制定一个主题，然后找各种游戏素材来扩充成一个话题。如在《小谈国产网游的“混搭”行为》一作中，敖厂长以FC上的混搭游戏为例，一直讲到现在的国产网游。配合搞怪的语调、文艺的调侃和出人意料的剪辑，很容易让人忍俊不禁。这种话题类视频的传播广度要比单纯的游戏攻略大得多，其“囧的呼唤”系列如今已经发布到第131期，具有很高的知名度。但就在几个月前，本来以单机游戏为主题的敖厂长突然一反常态，发了数款以国内网游为主的视频。尽管同样剪辑了数款单机游戏素材来突出主题，但明眼人细心观察，不难发现这些这些主题只为了其中的网游服务，换言之，就是软广告。就拿上文的《小谈国产网游的“混搭”行为》这部视频来说，虽然视频里出现了《鳄鱼先生》《边境之地》等“混搭风”的单机游戏，但大部分内容主要还是围绕一款第三人称MOBA类国产网游《大力神》。在遭到很多粉丝抗议后，敖厂长在自己的空间公开道歉，承诺会制作更多的单机游戏视频。在随后的《地球上超奇葩的射击游戏！》开场动画里，他以略带伤感的语调自我调侃道：

“吐槽游戏被人骂作无脑喷，打游戏广告被人唤作婊子。那股热血，那份激情……（叹气），好想回到4年前刚做视频的那段时光……”

如今我们还能在敖厂长的百度贴吧里找到他因为广告而道歉的帖子。“我衷心为这次广告跟大家道歉，没有任何理由和借口，只是单纯的解决开支。我保证，以后绝对坚持自己的立场，依然为大家奉献精彩的单机游戏视频……”“做广告是我无奈，我受到太多异议和威胁，虽然平时我和大家显得很陌生，很少和大家交流，但我一直不忘我现在的一切是谁给予的……”

这就是所有成名单机游戏视频作者所面临的共同问题，黑桐谷歌也不例外——是要坚持理想，还是向现实妥协。单机游戏视频作者的最大悲哀是，无论这名作者有多么知名，哪怕每个视频点击量都能上几十万，依然不能从这种名气中获得任何正面的物质回报。当一名作者为游戏视频奉献数年青春，想要获得一些物质回报，却发现只有网游广告能打。而这恰恰与观众的需求背道而驰，极易引起大规模的抵触。雪上加霜的

是，即便你只是出于兴趣爱好，不追求回报，麻烦也会找上你。

有时网站编辑会像星探一样，将一些崭露头角的新人推荐到首页，为他们带去巨大的点击量。当作者有一定知名度时，编辑会找他们制作网游软广告，即常见的“杂谈”“感想”“评测”等等。一旦作者拒绝，便会失去推荐首页的资格，甚至被直接从索引中去除，导致自己的作品无法被更多人看到。而倘若同意制作网游视频，又会遭到现有观众的抵制，现有的观众又会流失。这已不是想不想获利的问题，而是关系到立足的问题。如何在人气与回报之间取舍，这不仅是单机视频作者面临的问题，一些有个性的网游视频作者同样很难跨过这个坎。如果你前几年玩过《魔兽世界》，那么多半听说过“非常娴熟非常专业”的苍天哥，他曾在2008～2009年凭借独特的幽默感，用大量恶搞视频给了很多《魔兽世界》玩家快乐的记忆。但自从他开始代言其它网游，并制作了一系列有失水准的“苍天哥带你玩XXX”（XXX为若干国内网游），人气便开始一落千丈，逐渐淡出人们的视野。

说得有点远了，这么多题外话只为让更多人了解这个职业的辛酸，现在让我们绕回来。黑桐谷歌的视频一共被推荐过3次，有两次都是“现代战争”系列，剩下一次是一个网游评测——这也是黑桐谷歌制作的惟一一个网游视频。制作这个视频花费了他两天时间，“既然做了，我就得搞清楚这个游戏是什么样子。”由于态度认真，评价相对客观，这次的网游评测反而收到很多好评。但即便如此，“我以后也不做了。”说这话的时候，他的态度很坚决。

最令我惶恐的是旁观者

随着黑桐谷歌的视频人气不断上涨，他也有了固定的观众，有自己的贴吧，有每天来看他空间看有没有更新的粉丝。人一多，众口难调，自然会出现新的矛盾。

矛盾出现在“催更”事件上。很多观众急不可待地希望尽快看到更新，当需求得不到满足时，甚至会口不择言，出口成“脏”，也就是网络上常见的“喷子”。“催更”是黑桐谷歌最不愿看到的一幕，却是经常出现的一幕。有时候实在被催得没办法，他会故意中断正在连载的视频攻略。“作为惩罚，而且我也实在没有心情再做了。”这就是所谓的“坑”，几个月前的《暗影诅咒》《黑色洛城》和《杀出重围》都是被这么坑掉的。随着视频攻略作者的增多，一时兴起，半途而废，每天因此被坑掉的视频不计其数。黑桐谷歌还是保持着较高的完成率，能不坑尽量不坑，有时更新间隔较长，也是因为自己实在有事，但到了制作这3部作品的时候，实在不能再忍接连不断的“催更”，只能用中断连载来抗议。

在模拟游戏界，有一种人叫Lamer，英文意思为瘸子、无能、残疾的人，总之就是有缺陷的人。按照模拟界里的说法，Lamer的意思大概就是废物、破坏者、挑拨离间的小人。比如有人天天玩着某些免费模拟器，还会在论坛上指责作者这个不对那个不行。一旦有自己想玩的游戏没有被模拟出来，这些Lamer就会开始骚扰Coder（模拟器作者）和Dumper（Dump Rom的硬件高手），在公众场合发表不合适的言论。与普通的菜鸟不同，Lamer表现出来的人性的灰暗面，可恶而可怕，因Lamer无理取闹导致停止开发的模拟器比比皆是。从某种意义上说，催更者就像游戏视频攻略领域的Lamer。在谈到坑掉的几部作品时，黑桐谷歌很无奈地说：“这些我也想做完，但是一想到那群催更的，一直都是我在解释，然后他们还越催越多，很有理的样子，其他人也没有人出来说话，我就很气愤。”黑桐谷歌尽量不在视频里说这种事，

（左图）保留在硬盘中的完结作品
（上右图）黑桐谷歌做《游戏有没有》时的视频编辑界面
（下右图）黑桐谷歌做游戏攻略视频时用到的文件





（左图） 国内缺乏像GameTrailers.com这样的专业视频游戏网站
（上右图） 观众对《战神Ⅲ》的完结篇表示了热烈欢迎
（中右图） “《战神Ⅲ》视频攻略解说09（伪）”事件后，谷歌放出了真正的解说视频，有人刻意来刷评价，造成踩的数量大于顶，但观众的感受是真实的
（下右图） 在肥猪网的新浪播客上，还保留有这样的说明：肥猪网是全国最大的游戏视频网……最近的更新时间为2008年7月

每次把情绪调节好再做视频，但当这种情绪到达顶点时，爆发出现了。

在黑桐谷歌制作的一期“《战神Ⅲ》视频攻略解说09（伪）”中，他首次着重提到了催更事件。在开始几分钟的正常解说后，黑桐谷歌慢慢引出话题：“我刚才又看了一下留言板，觉得最近的催更事件我不得不说一说，这次节目所以就没有办法再进行了，我们的画面也只能作为一个陪衬……”在奎爷豪迈的战斗中，黑桐谷歌开始娓娓道来：“这个事件的起因是催更的人越来越多，竟然没有人站出来制止，这让我很惶恐。于是我采取了一些和以往同样的措施（坑），但已经不能像以往那样控制局势了……”

在这番表态中，黑桐谷歌表示自己并不怕喷子。“喷子只是少数，并不会构成威胁，而且有基本辨别能力的人都能看出来谁是喷子……令我惶恐的是那些‘大爷催’。”“大爷催”是黑桐谷歌自己创造的新名词，特指那些“摆出大爷的姿态催更，更容易理解的说法就是伸手党”。他将催更者分为3类，一类是喷子，另一类是“大爷催”，最后一类是旁观者。“最令我惶恐的就是旁观者。”黑桐谷歌在视频里说道。“他们的表现就是中立，不说话，其实也是最容易被煽动的人群。”

对于这3类人，黑桐谷歌如此总结：“首先是喷子，数量很少，不构成威胁，道德败坏的代表；其次是‘大爷催’，虽然属于少数，但看似手握大义，高调行事，而且因为大多数人是旁观者的心态，使得‘大爷催’理所当然受到指责的行为没有遭到任何指责，使得他们的内心向道德败坏的方向继续扭曲；最后是占大多数的良民，也就是旁观者。这3类人之间的关系是旁观者极易受到‘大爷催’行为的煽动，变为后者的一员，‘大爷催’不断增加，最后会退化为喷子。所谓的大义只是满足私欲的幌子，只能沦为道德底限的突破口。由于旁观者的围观心态，导致我们失去的大神级人物已经不在少数，要怪只能怪这些大神的分享精神不适合我们的道德环境……”

在这部12分钟的视频里，黑桐谷歌透露出一种很悲观的情调。到最后已经超过催更事件本身，将批判的角度上升到社会层面。视频发出后，一石激起千层浪，有人拍手叫好，有人对号入座，有人不置可否。有人认为对于公众人物而言，这番言论显得有些过激了。但在这种“不求我为人人，但求人人为我”的环境中，那些Rom Dunper、汉化者、内容生产者，可能连所谓的“过激言论”都没有，就默默消失在人群中。

当初正是这个视频让我萌生采访黑桐谷歌的念头，但现在我们已经很难再找到这个视频了。在黑桐谷歌的视频空间里，出于未知原因，这个视频被网站屏蔽，外链全部失效。当笔者问黑桐谷歌有没有保留视频文件时，居然得到了否定的回答。他保留着自己的每部作品，唯独这部例外。“那个可以算作黑历史了。”他说。

最后黑桐谷歌还是发布了《战神Ⅲ》视频攻略解说09（真）”，并一鼓作气将这个系列完结。那部“伪”视频招致了一些人的不满，特意到黑桐谷歌的个人主页踩视频，降低评价，但群众的眼睛是雪亮的，精彩的视频还是会受欢迎。经历此次波折，黑桐谷歌不再用坑视频的方式表达对催更的抗议。“因为有人会想，我一催他就不更新了，那岂不是正好被他们利用。负面力量之所以那么嚣张，往往是因为正面力量缺乏引导，“关键还是旁观的人”，他再次强调。

路途艰辛且漫长

如今黑桐谷歌每天最少制作视频8个小时，主要在一家游

戏门户网站兼职，为一系列名叫《游戏有没有》的游戏资讯类视频做策划。这有点造化弄人，最初对攻略视频产生兴趣，也正是因为他认为资讯类视频无法满足玩家需求。目前这个节目的观众并不是很多，他正在和编辑商量改版的事情。以期待能吸引更多的玩家。

在黑桐谷歌个人资料的职业一栏里，至今还写着“自由职业”。毕业于建筑环境与设备工程专业的他至今都没有去专业对口的工作单位，或许永远都不会去。“我期望的职业还是媒体编辑方面的。”这里所说的媒体编辑，确切来说就是游戏视频编辑，这是黑桐谷歌最大的爱好。现在这份兼职，是他第一次因为制作游戏视频而获得固定收入，虽然不多。乌鲁木齐无法提供这种职业正常发展的土壤，想要有所建树，向东南发展几乎是无可置疑的。

但是，即便向东南发展，理想也未必不会被现实撞得粉碎。黑桐谷歌希望自己能制作内容精良的游戏视频，并以此获得一份合理的收入。但在现在的游戏市场和互联网环境下，实现起来并不容易。大的视频网站已经习惯于Web 2.0时代的“用户产生内容”，想要网站为精编的内容买单是不现实的，因为足够多的用户会每天源源不绝产生各种各样的内容，只要有流量即可，质量并不重要。这种职业需求更多地还是出现在游戏门户网站里，但也是属于相当边缘的职业。纵观国内几大游戏门户网站自己编排的视频栏目，多数鸡肋，更新缓慢，编辑质量可见一斑。说到底，无论从厂商的角度，还是从玩家的角度，单机游戏视频都很难找到市场。

没有市场，等于什么都没有。国内目前连一家稍微像样点的单机游戏视频网站都没。或者曾经有过，现在消失了，比如肥猪网——或许有朋友还对这个名字有一丝印象。在2008年，这家无论从版式还是内容都与国外著名游戏视频网站GameTrailers.com极为相似的网站曾有过一段短暂的辉煌。每天都会更新大量的单机游戏视频，涵盖了各个方面，视频清晰度高，质量稳定。然而不到一年，这个网站突然关闭，几乎抹去了所有存在过的痕迹。面对着一个几乎不存在的市场，仅靠热情是不够的。

黑桐谷歌并非不了解现状，只是出“在被现实击垮前会一直坚持理想，即使知道一定会被击垮，但是也只有坚持才会有可能”因为“这样在被击垮后，回忆起来也不会心有不甘了。”这听起来像是日本热血动漫的对白，但他的确是这么想的，也是这样做的。

正因为怀抱着这样的理念，在浮躁的互联网环境里，黑桐谷歌的视频才能让人静下心来欣赏一款游戏。不同于很多博人眼球的话题类游戏视频，黑桐谷歌通常只做攻略类视频，通过细节的展现和流畅的演示，目的就是为了让观众体会到游戏自身的美好。视频攻略，这是游戏这一艺术载体的另一种呈现方式。

结语

在采访的时候，笔者曾特意问起黑桐谷歌，想要对催更者说些什么？黑桐谷歌首先反问：“能说脏话吗”？

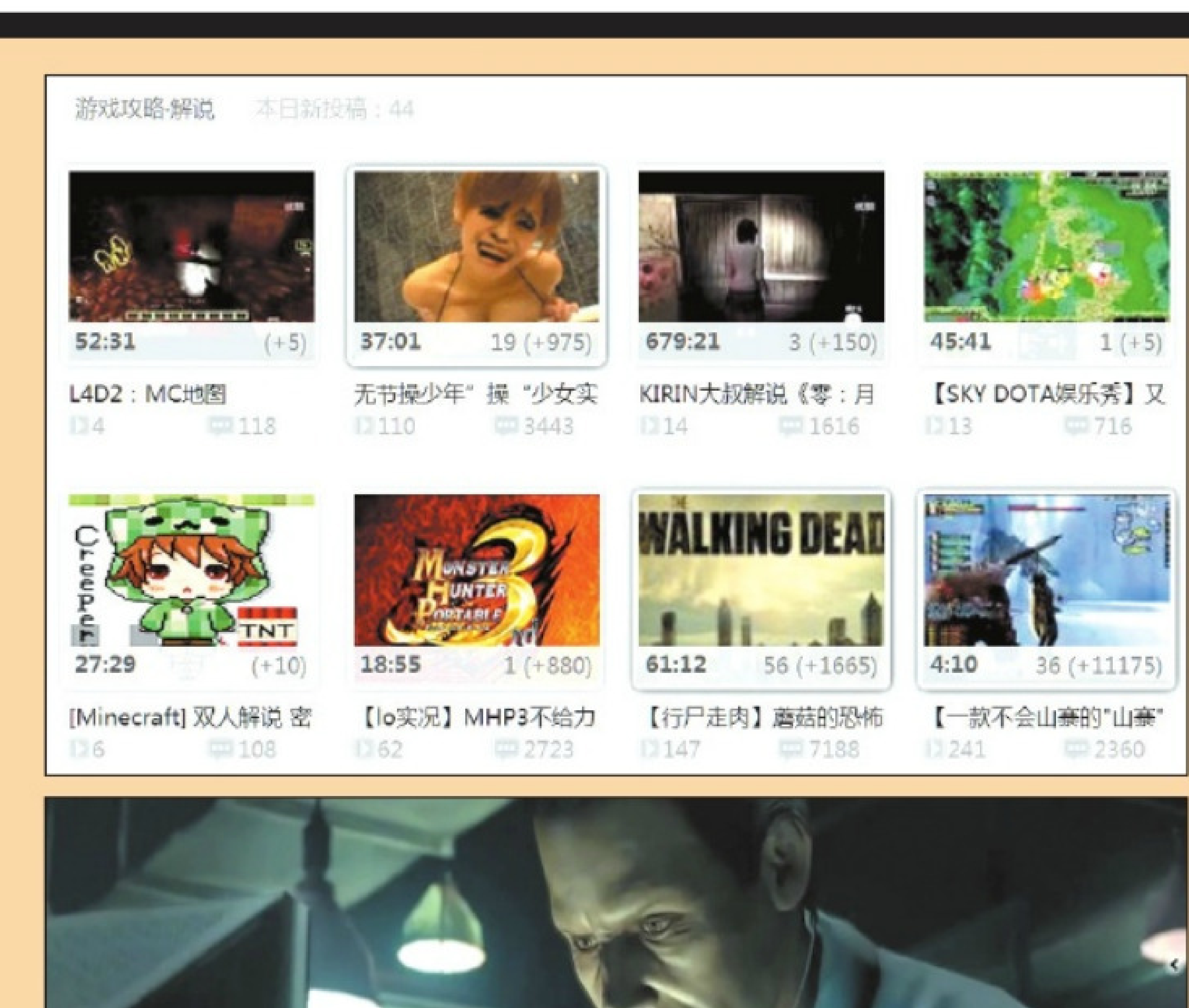
笔者：“……”

黑桐谷歌：“不能就算了。”

但之后他的话锋又一转：“其实催更也不都是坏的，有些是急切但是友好的催。对于那些急切来询问的观众，我想说的是——”

“为了保证视频质量，所以更新很慢。心急吃不了热豆腐，请相信我，一直在做，没偷懒的。”

希望命运也不要对他偷懒。



（上左图）在Bilibili的游戏区，每天都会更新一些游戏攻略解说视频
（上右图）黑桐谷歌的视频主要针对主机游戏，如《光环——致远星》
（下左图）现在黑桐谷歌将很多精力放在“游戏有没有”系列节目上，可惜不是由他自己解说
（下右图）因为首发且有中文字幕，黑桐谷歌的《现代战争3》攻略视频的点击量非常高





游戏人的创业经

5月28日，一群游戏界和金融界的知名人物齐聚一堂，在由腾讯游戏频道主办的百家游坛里畅所欲言。他们是：天使投资人薛蛮子，海银资本合伙人张志勇，盛大游戏前总裁、蝴蝶互动创始人凌海，麒麟游戏前总裁、乐动卓越创始人邢山虎，掌趣科技总裁姚文彬和天神互动总裁朱晔。

■本刊记者 Oracle

我们知道，像这种级别的人物，时间通常是很宝贵的。让他们牺牲一下午时间齐聚一堂的动力只有一个：创业。

意外的自我调侃

为了活跃现场气氛，待所有嘉宾就位、沙龙正式开场前，主持人向薛蛮子和张志勇先生抛出了一个有趣的问题：“我听说过这么一个说法，投资者在面对互联网创业的时候，通常会问3个问题，第一：如果腾讯介入，你该怎么办？第二：是如果360介入，你怎么办？第三：你的产品是什么？”

要知道这是腾讯主办的沙龙，以这个问题做开场白，显得尤其耐人寻味。相信嘉宾也没料到这个问题，难免后来邢山虎会风趣地表示：“我对今天的话题还是比较诧异，感觉不是来腾讯网作客，是来砸场子的。”薛蛮子对这个问题倒是要淡定得多：“我们头一个问是你是谁？第二个问你干的是什么？第三是腾讯介入了你怎么办？360我们从来没有问过！”

这个回答，尤其是最后一句，让所有观众都会心一笑。而张志勇则较为详细地给出了自己的答案：“实际上我很少问头两个问题，原因很简单，就是在中国创业的话，你想让大鳄们不抄袭，或者说不去模仿难度是非常大的。这是现在创业的一个真实的生态环境。关键是你有什么办法让别人永远跟在你的屁股后面，而不是通过模仿超过你。这是最重要的。”

如所有人料想的那样，这个问题不可避免地引出了有关“抄袭”的讨论。处于创业阶段的姚文彬和朱晔都表示自己和腾讯的关系“更多的是合作，远大于竞争”。目前正在二次创业的凌海则信心满满地表示“不怕抄”，因为他是做运营出身的，在于对用户不同阶段的理解，这是很难被抄走的。他还以盛大当年“《泡泡堂》那阵子数据很好”为例，表示抄袭未必是坏事，“因为抄袭会让我们进步更快”。至于邢山虎的答案就更为有趣了——“求抱大腿，求包养！”

作为一名投资人，薛蛮子从国内外差异的角度，就“抄袭”的话题谈了谈国内专利和维权意识薄弱的问题，坦言我们和其它发展中国家一样，“现在都是抄老美的”。但薛蛮子话锋一转，又将未来寄托在创新上：“今后创新将越来越重要，如果没有创新的力量，绝对不可能有Facebook这样的成功。”对于邢山虎的“抱大腿”之言，薛蛮子也认为“腾讯几亿的用户，他们支持和加盟能给创业者带来巨大机遇。”所以抱大腿说也是情理之中。

海银资本合伙人张志勇从现实的角度说了自己的看法：“一个企业或者一个企业家的气质和核心东西是抄不来的，这是它的竞争力。现在的创业环境里面，抄袭是一种常态。一个

企业首先要生存，然后才有资本去谈创新。”

从几位嘉宾的发言，我们能看到互联网创业者对国内互联网行业现状的认识。“抄袭”和“创新”并非泾渭分明，而是某个发展时期特定的产物。身为创业者或投资者，每个人从自己的角度都会有不同的理解。外界在“抄袭”的问题上对腾讯质疑已久，而从主持人的调侃，我们大约可以看到腾讯自己对此事的态度。

创业成败大家谈

在很多人印象里，有很多创业者在创业之前早已过着“位高权重”的生活，衣食无忧。创业在一些人的眼里，无异于找罪受。因此主持人也向嘉宾提出了自己的质疑——创业者的创业初衷是什么？

凌海首先否定了这种印象：“我不觉得原来是位高权重，因为在互联网中没有位高权重的感觉。”谈起现在的创业感受，他表示“相反，我现在觉得很惬意。原来是别人给压力，现在是自己给自己压力，我自己松一点压力就小一点，原来是自己没法给自己放松。我觉得创业是一种激情，让我每天都感觉到很兴奋。除此之外没有别的感受了。”

“激情”一说得到了其他创业者的赞同，“创业无止境，移动互联网永远争取做最大。”姚文彬的这句话说出了很多互联网创业者的心声。机遇不仅意味着成功，还往往伴随着失败。中国为什么创业的人相对较少，因为大家惧怕失败，失败好像是很丢脸的事儿，老觉得如果创业不成功会遭到别人的耻笑。那么一名创业者对失败的态度到底是什么呢？

谈起自己的经历，邢山虎表示：“在获得投资之前，我想万一花不够怎么办？先卖套房子，卖个几百万，再继续做。我觉得总要拼到山穷水尽疑无路的时候，才能期待柳暗花明又一村。”由此可见，创业者首先要有孤注一掷的勇气。但只有勇气还不够，创业者还要量力而行，适当调整自己的计划。正如凌海说的那样：“考虑到未来可能的失败，现在的一些行为肯定会受影响。但如果失败的话，我会毫无疑问地说，我会继续努力，一直到成功。这个听起来有点假，但我的确心里这么想的，没有更多的想法。”

凌海“不惧失败”的言论获得两位天使投资人的高度赞同，对于他们来说，创业者有一个正确的态度非常重要。而且不仅创业者面临着失败的风险，投资者同样会失败。“绝大多数的投资者应该说是失败的，其实失败是正常的。人人都是马化腾、李彦宏，那不可能。成功之所以成功，就是做到了12.9亿人没有做的事儿。他们冒风险的比例和成功的几率是成正比的。有人问我如果当年碰到马克·扎克伯格（Facebook创办人）投吗？我绝对不投。一个十八九岁的孩子，搞对象的事儿，我投那个干嘛？啥都不是，我怎么敢投他？这事儿我做不了。”谈起投资，薛蛮子如此说道。

至于创业的成败，薛蛮子则表示：创业是一种基因，天生创业者只有5%。成功者更在乎过程，对事件本身有一种痴迷的热情，这种心态才能容忍所有创业的苦恼。他还很诙谐地总结了创业者遇到的困难：“融不着钱了，判断失误了，员工发不出工资了，老婆天天猜你不回家去干嘛了，小孩说你当爸爸不合适。如果只为了赚钱，犯不着玩这个。”

而张志勇更多谈了谈失败的问题，认为投资者要允许适度失败，创业者不要因失败而心理扭曲，要当做一种宝贵经验。要想创业，首先有能承受失败的心态。“一个人无欲则刚，我认为他能成功，所有的创业者骨子里面都有和其他普通人迥异的东西。”











（上左图）观众提问环节
（上中图）会场精彩瞬间
（上右图）现场观众云集，人头攒动
（下左图）腾讯会所采用了优雅的古典中式装修风格
（下右图）天使投资人薛蛮子（左）、海银张志勇（右）



终极刺客宽恕

■名称：Hitman: Absolution ■类型：动作 ■制作：IO Interactive ■发行：Square Enix ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012年11月20日 ■撰文：红黑军团

代号47已经隐匿很久了。自从上次在《血钱》（Blood Money）里露出峥嵘，刺客们的圈子已经变得不同了。“神偷”隐姓埋名，Sam Fisher喜欢快节奏突进，还有Altair、Ezio，更是不甘心藏于黑夜。是的，潮流变了，对光头刺客来说也是，毫无疑问，《终极刺客——宽恕》将代表Hitman系列的一次重大转型，代号47的杀手生涯，将融入更多TPS和ACT的游戏方式。看到光头佬学会了贴墙、攀爬、近身格斗、QTE，乃至蝙蝠侠的穿墙透视技能，很多老玩家都惊愕得合不拢嘴，甚至表示这不是47。设计总监Christian Eleverdam也刻意避免用“重生”（Reboot）一词来定义本作的精神，他说：“《宽恕》依然会沿袭前作的世界观，它的故事紧接《血钱》，最重要的是，华丽、冷酷、暴力这3个形容词圈定的系列招牌特色，会在全新的游戏系统下变得精彩纷呈。”



IO Interactive向PS3官方杂志《PSM》展示了一个Demo，是第二段预告片涉及到的流程。47的任务是前往一家孤儿院，解救名为Victoria的神秘女孩。显然这个昏睡在病床上的女孩掌握着重大秘密，因为在47抵达时，一个名叫Blake Dexter的恶棍带领大批雇佣兵占领了这里。47必须抢在他们之前找到并救出Victoria。

> 从任务的第一秒开始，你就将看到本作的不同之处。复杂的动作切换只需要一键就能完成。

从任务的第一秒开始，你就将看到



■尽管动作戏火爆，但以不同途径、不同风格完成同一个目标的固有玩法依然存在





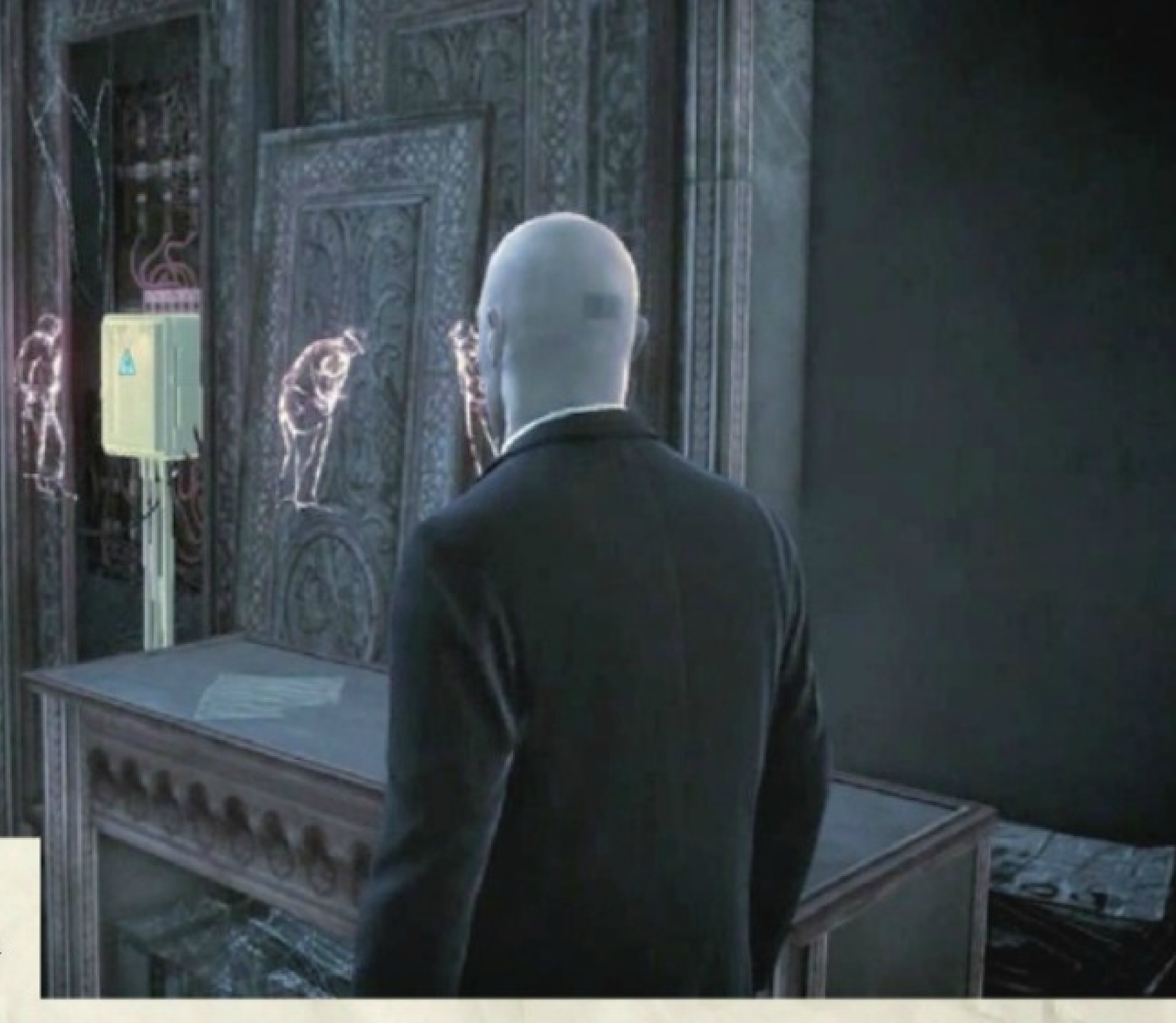
■ 本作安排了超过200种处决动画，凶器仍旧可以信手拈来，下手前请自备想象力……

■ 拳打脚踢和斧砍刀劈都太过残忍了，如果你是Hitman的忠粉，也能重拾针管注射的传统手法



■ Travis因进行各种未经授权的行动而最终被停职调查，并被送上军事法庭。之后，他在ICA开启了事业第二春





■ 透视是潜行类游戏的全新潮流，早期如Sam Fisher还需要专业器材，47直接是玩原生内置

本作的不同之处。从UI上来看，系列以前的作品在操作上不是很流畅，面对一具尸体执行扒衣服或拖拽的操作，经常会因为菜单式的命令选项导致简单的事情被复杂化，甚至有不少误操作。在本作中，靠近可以互动的物品后，你会看到目标物的上方、两侧弹出按键提示和对应的功能，复杂的动作切换只需要一键就能完成。

关卡设计师透露，这个任务是戴安娜（Diana）的遗愿——她确实在本作的故事中死去了，不过并不是像首发预告片的剪辑暗示的那样死在47手中，而是被他们此前服务的杀手集团ICA暗杀的。在Diana丧生后接替其职务的是个叫做Benjamin Travis的大叔。Travis出生于1969年，职业军人，海军陆战队士官，曾经在海湾战争的“沙漠风暴”地面进攻战中，以优异表现赢得了铜星奖章。然而由于在多起未经授权的行动中严重违反军纪，他被送上了军事法庭。因为ICA对政府施加的影响，最终Travis被免予起诉。在不光彩的退役之后，他选择以投桃报李的方式进入这家杀手公司，以此来满足自己对鲜血和暴力的渴望。他是ICA核心成员之一。

以往系列潜入系统的关键字是“换装”，本作则是围绕“直觉”来做文章。

在制作组公布的预告动画中，47对这位新上司相当反感，很快就发展到了拔枪相向的地步，不管他们的关系最终怎么样，这位新上司起码没有美女养眼啊……

以往系列潜入系统的关键字是“换装”，本作则是围绕“直觉”（Instinct Mode）来做文章。直觉系统看上去并不复杂，完全是“蝙蝠侠”两作中调查模式的翻版：启动后，场景中的可互动物品会以高亮方式呈现。此外它还附带了《细胞分裂——定罪》中声纳眼镜的穿墙透视功能（连敌人的行动路线也会以红色线段标注出来）。它的创意是将直觉从一种技能变成一种可供消费的资源——悄无声息地暗杀敌人、干净利索地藏好尸体，都会积累“直觉点”（Instinct Point）。当你每次激活直觉都会耗费点数，并不可以无限使用。

IP点还能让47在化妆潜入的过程中逢凶化吉。无论你的行头有多么专业，想让敌人一点疑心都不起是绝不可能的。每当被场景中的某个敌人注意时，47头顶上会出现一个红色箭头，颜色的

■ 这个拯救人质的任务并不是必须完成的，但好人有好报，让这名保安生还，你将随即得知强力枪支弹药的藏匿地点


■ 本作的唐人街是一个千人同屏的场景，在这里即使换上毒贩的衣服，也没有人立刻注意到你


■ 汽车炸弹，显然会因为更多的间接伤害和过大的声响而为你带来较低的评价

深浅和手柄震动的幅度代表你此时所受到的关注度。同这些盯着你的家伙擦肩而过时是最危险的，因为你随时可能被识破。好在本作提供了几种伪装技术，比如混入人群（必须在公共场所施展，类似于“刺客信条”系列）、下压帽檐，以及用手遮住刻在这位克隆人后脑勺上的条形码。这些技能的使用同样需要耗费IP点。一旦你的点数不足，就只能寄希望于杀出一条血路了。

对47而言，杀人手段绝不局限于简单粗暴的“枪枪枪”。本作中的47不仅会继续发扬“手中寸草皆为利器”的彪悍作风，还学会了一物多用。一支灭火器可以用来敲击墙壁吸引敌人、在战斗中喷洒干粉来干扰对方的瞄准，或拿着它朝毫无防备的杂鱼后脑勺砸去。这些随手捡来的凶器，也可能因为同47此时的装扮发生冲突，从而导致敌人的怀疑。比如您一身神父装，手里没有十字架和圣经，却拿着一根高尔夫球棍……

制作组表达了欣慰的信息：以不同途径、不同风格完成同一个目标的固有玩法依然存在。

去年E3演示时的芝加哥图书馆任务看上去太像《定罪》了，后来制作组不得不清楚地表达了让老玩家欣慰的信息：以不同途径、不同风格完成同一个目标的固有玩法依然存在。你可以玩拒绝任何伪装的高难度潜入，利用现有游戏机制进行鬼影游戏，也可以换上全套自动枪械，血洗整个关卡。当然，你最后只能得到“疯狂屠夫”“精神病患者”之类的下等通关评价。

在E3前夕公布的“唐人街之王”关卡中，可以看到本作并没有因为掩体射击、影视化脚本的加入变成一个由47主演的动作/射击游戏。同一个目标，不同的终结方式，尽管47拥有了更多的杀人技巧，但属于刺客的游戏机制依然没有任何的改变：你可以很轻松地找到目标，并掏出银色双枪将他轰下，但随后引发的局势，是再多的武器也无法应对的——社团的马仔，目标的贴身保镖，乃至闻讯赶到的警察，都会将47生吞活剥。为此，在众人的眼皮子底下终结目标，然后旁若无人地离开，这才是最合理的行动选项。

在这个演示关中，47可以给目标人物的座驾安放炸弹，然后制造恐慌迫使其逃离现场；可以将自己伪装成前来交易的毒贩，将目标骗到公寓后一刀了

“指尖的世界”

VOL, CL..No. 7,841

HOPE
NEWS TIMES

南达科他州霍普镇
2012年5月24日
星期四

本期售价 *75美分*

天气：**今天白天**，多云，雷雨指数40%，最高78度。**今天夜间**，暴雨，最低49度。**明日**，晴，最高74度。天气图请看A7版。

芝加哥血腥谋杀案 创造霍普镇工作新机遇



16具尸体从斯泰利安武器集团总部大楼天台的阁楼上被运出，其中包括首席执行官小理查德·斯特朗，他与自己的十几名贴身保镖在这次血腥事件中全部丧生，警方初步怀疑案件可能同黑帮利益冲突有关。

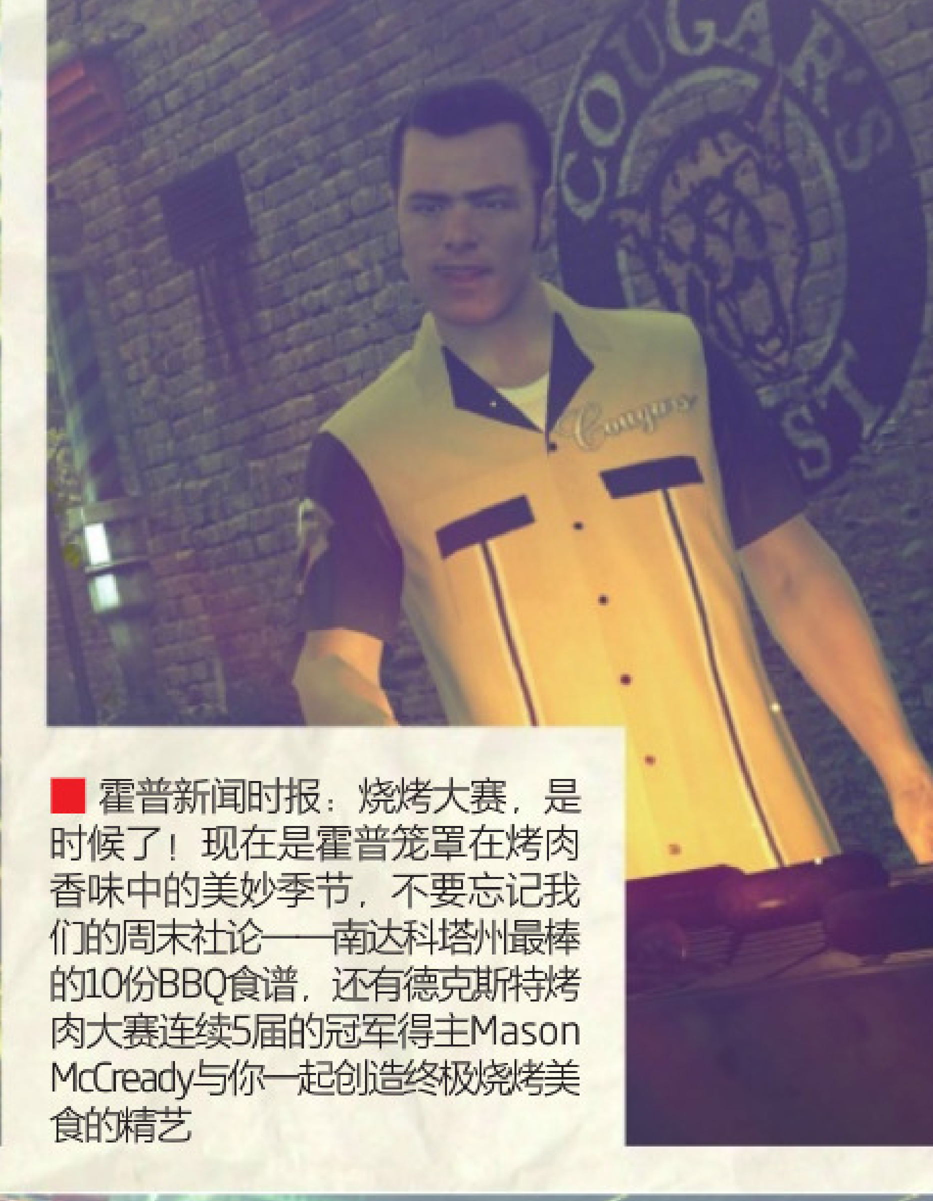
然而，令人恐惧和悲伤的暴力事件，却在今天下午戏剧性地转变成了不少人的希望。德克斯特工业公司宣布收购其34%的股份，这不仅止住了斯泰利安股票的持续下跌，也让许多该公司的职员免于因为财政危机而被裁员。

“尽管斯泰利安是我们长期以来的竞争对手，但德克斯特并不认为斯特朗先生手下的雇员们需要成为黑帮仇杀行为的殉葬品。”德克斯特的老板布雷克·德克斯特在新闻发布会上如此解释他们这次收购的原因。

分析认为，这次的大手笔，体现出了德克斯特公司急剧增长的业务量对新增的生产和研发能力的需求，位于霍普的工厂将会再度满负荷运转，这显然将为这座小镇带来新的工作机会。



■ 霍普新闻时报：年幼时战胜过白血病的Gavin LeBlond，在一次恶作剧式的触电事故中丧生。警长表示，受害人触摸的一道铁丝栅栏导致了这场悲剧，因为它的另一端连着发电机



■ 霍普新闻时报：烧烤大赛，是时候了！现在是霍普笼罩在烤肉香味中的美妙季节，不要忘记我们的周末社论——南达科塔州最棒的10份BBQ食谱，还有德克斯特烤肉大赛连续5届的冠军得主Mason McCready与你一起创造终极烧烤美食的精艺



■ 霍普新闻时报：Blake Dexter继续为霍普的振兴与发展做出努力，新的工厂、新的基础设施、新的工作机会……Dexter保护着你！“如果你心怀美国梦，那么就来这里吧！”

■ 霍普新闻时报：修车工被举车机压扁！现年49岁的资深汽车修理专家Josh Wiggins在车底仰面作业时不幸身亡。警方认为，这次惨剧有可能是装置的齿轮老化所致，但也不排除人为作案可能

结；或是射击盛满砖块的升降器吊篮上的绳索，把走到下方的目标砸死——将谋杀伪装成事故，也是相当腹黑的行动策略；更腹黑的是，你还能根据目标的饮食特性，在他经常光顾的一家水产品店中下毒。值得一提的是，这个关卡不仅展示了系列引以为傲的以多种方法通关的特色，喧闹的唐人街千人同屏的场面也是引擎效能的绝佳展示品。

在狙击挑战关卡里，那些走动中的保镖发现倒在巡逻路线上的同伴的尸体是迟早的事。

在通关方法之外还有分支事件，这是沿袭自《血钱》的设计，每个关卡中都会出现一些独立于47主线任务以外的事件，你可以选择无视，也可以冒着暴露身份的风险横加干涉。47在孤儿院探索的过程中会遇到一个房间，里面雇佣兵正在殴打绑在椅子上的保安，你可以换上对方的行头——连体工作服和口罩，混入这伙暴力狂们的队伍，找准机会将他们全灭（47在本作中拥有瞬杀技能，类似Sam Fisher的“标记&处决”系统）。你的解救行动并不只是换来几句感恩戴德的空话，对方会告诉你一支大号霰弹枪藏在哪里——在动作戏被大幅度强化的本作中，你不会觉得这样的信息有辱你“十步杀一人，千里不留行”的作风。

为了缓解玩家在等待中的急迫心情，也为了刺激游戏的预订，IO日前推出了一个免费下载关卡——“狙击挑战”（Sniper Challenge），凡是在指定零售商处预订本作的玩家均会得到一个下载码，凭此获得对应平台的这款DLC。在“狙击挑战”行动中，47的目标是干掉一个名叫小斯特朗（Richard Strong Jr.）的军火集团的老板，你有一支看上去很高效的武器——TRG无声狙击枪，但在十字线套住目标的脑袋前，你还需要料理14个贴身保镖，一旦触发警报，目标人物就会立刻从大楼中撤离，导致任务失败，因此对47的时机选择提出了很高要求。

虽然《宽恕》不会像“刺客信条”那样加入成熟的多人模式，但也会对应一些社交机制。在这个DLC中，就有上传挑战分数的功能。虽然任务以干掉小斯特朗为目标，但玩家在任务时间、命中率、击杀人数等数据上的表现，会影响到总评分。每次关卡结束后，你可以通过官方服务器给出的统计数据，查看自己的实时全球排名。P



■本作将是一部法拉利跑车的编年史，游戏风格从沙盒式观光转换为传统赛道赛车，法拉利今昔的知名车型一应俱全

试驾法拉利竞速传奇

■名称：Test Drive: Ferrari Racing Legends ■类型：竞速 ■制作：Slightly Mad Studios ■发行：Atari ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012年7月3日 ■撰文：SUNNY

拥有25年历史的观光类赛车游戏“试驾”系列首次推出了一个外传性质的新作《法拉利传奇》。这是一个为纪念法拉利诞生65周年特别制作的游戏版本，将专注于普及法拉利跑车的类型及发展历史。在游戏中，玩家将可驾驶52辆各个时期的法拉利极速狂飙，由于这款游戏是为法拉利量身定制，因此每辆车的外观和性能都严格按照现实中的跑车设计，就连损伤效果都与现实中别无二致，当然，玩家也能按自己的喜好来涂鸦和升级自己的赛车。

本作由“变速”系列的制作组Slightly Mad Studios开发，与“试驾”系列的那些前作（特别是最近的“无限试驾”）最大的区别是脱离了沙盒式的自由赛车路线，重返传统赛车游戏风格，比赛模式包括一级方程式、拉力赛和GT赛车，单人游戏中还包括职业生涯和快速赛车模式。其中的职业生涯模式主要向玩家介绍法拉利跑车的历史，将带领玩家回到1947年——法拉利诞生的年代，随着时代更迭，你也将驾驶经典的70年代风格的老爸车，或是F1赛场创造过传奇的各种赛车车型。在快速赛车模式中，玩家可从已解锁的赛道中选择一条来进行游戏。游戏中共有36条赛道，包括GP赛道、试驾赛道和附加赛道，宽阔的试驾环境，既有历史上的经典赛道，也有当代的知名赛道，每条赛道都可选择不同的出发方向。

> 职业生涯模式主要向玩家介绍法拉利跑车的历史，将带领玩家回到1947年，法拉利诞生的年代。

比赛中，你的任务不仅是驾驶赛车争取最佳名次这么简单，有的任务会要求你保持“零损伤”或在限定时间内到达终点，或是跟随特定目标、超越某个对手、向观众展示车辆的性能等。还有一些混合了以上所有要求的综合型任务，挑战度相当高，完成此模式可解锁新的赛车。总的来看，本作在玩法上很像《极品飞车——保时捷之旅》。

手感方面，由于游戏风格转变，本作向拟真的专业赛车游戏靠拢，玩起来很像“变速”系列，易上手、难精通。就和现实中一样，职业赛车手之路漫长而艰辛。不过针对不同阶段的玩家，游戏提供3种操作模式，通过是否有新手指引、是否计算伤损等区别出难度。对法拉利车迷而言，本作将是一部重温法拉利品牌历史的生动教科书。P

行尸走肉第二章

■名称：The Walking Dead Episode 2: Starved for Help ■类型：冒险 ■制作：Telltale Games ■发行：Telltale Games ■平台：PC/PSN/XBLA ■发售日：2012年6月 ■撰文：红黑军团


■ 要活下去，吃喝拉撒都是最现实不过的问题



■ 风景如画，或者说是暂时风景如画的乳牛场

热门美剧《行尸走肉》游戏版的第一章《新的一日》，借助剧集的强大人气已经成了当前这个游戏淡季少有的百万销量的作品。在游戏第一章里，主角Lee Everett和小女孩Clementine历经艰险，先是委身农场，其后又来到“总部”，但这里也非久留之地，因为被僵尸咬伤的女孩Irene举枪自杀，弄出了声响，他们的藏身处也被丧尸包围。力战脱困后，两位主角和其他幸存者一起逃进了汽车旅馆。正当大家惊喜于此处灯火通明时，却突然停电了……

第二章的标题是“Starved for Help”，也就是“饥渴待援”。显然，随着这里涌入的幸存者太多，他们的食物和水的供应成了大问题，活着的人们不得不踏上寻找补给的未知之路。虽然之后Andrew的乳牛场接待了Lee，但显然这里也不是久留之地……

这一章的故事将延续首章的风格，操作上也同样支持PS Move。在上一章里玩家做出的选择将在这里看到效果，比如在上一章结尾的僵尸大战中，如果你选择救了Doug，那么美女Carley就会永远不再出现。更深远的影响就需要你到游戏中去体会了——在E3展上，Telltale Games特意展示了第二章的预告片和试玩片段，从中可以看到故事将有更加深入的发展，将揭示更多关于Lee Everett和Clementine过去的真相。

在第二章之后，游戏的第三章《漫漫前路》（Long Road Ahead）将在7月发售，幸存者们将踏足原著漫画里的场景之一，距离亚特兰大很近的Woodbury小镇。P

已于6月份公映的皮克斯动画电影《勇敢传说》也推出了一部同名改编游戏。

《勇敢传说》的故事发生在一个虚拟的“苏格兰高地”。国王的女儿梅莉达（Merida）是个长着一头橘红色卷发、急躁粗鲁的公主。她的愿望是成为一个万民敬仰的神射手，这与她母亲的期望相去甚远。在一次比武招亲的大会上，她与母亲的矛盾达到顶点，导致她鲁莽地向密林巫婆许下“改变命运”的愿望，然而这个愿望的魔力却远超梅莉达的想象与控制，甚至导致了苏格兰国家间的战争……为了拯救家园，梅莉达踏上了冒险旅程，她必须及时找出解谜的关键，才能解救岌岌可危的国家。

影片的导演布兰达·查普曼（Brenda Chapman）是迪斯尼1998年的动画电影《埃及王子》的导演，这部电影由查普曼亲自撰写剧本，它也是皮克斯的第一部童话故事电影，反映了导演对安徒生童话和格林兄弟的热爱，不过这位女导演因为和皮克斯的分歧，中途离开了剧组。

游戏版设定为第三人称的动作冒险游戏，玩家将控制梅莉达和其他角色进行游戏，也可以和其他玩家一起合作进行冒险。一头忠实的熊会成为她冒险的伙伴。

游戏版由位于加拿大的Behaviour Interactive负责开发。这家位于蒙特利尔的工作室成立于1992年，近年来成为各种好莱坞影片改编游戏版的产出地。它虽然名不见经传，却是加拿大最大的一家独立工作室，拥有近400名员工。P



勇敢传说游戏版

■名称：Brave: The Video Game ■类型：动作 ■制作：Behaviour Interactive ■发行：Disney Interactive Studios ■平台：DS/Wii/PC/PS3/X360 ■发售日：2012年6月19日 ■撰文：SUNNY



■ 威斯克的儿子跟雪莉·比尔金的青春组合，光是这一路的冒险者就够你期待的了

生化危机6

■名称：Resident Evil 6 ■类型：动作 ■制作：CAPCOM ■发行：CAPCOM ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012年10月2日 ■撰文：攻程学院兔老师

在CAPCOM一年一度的自有展会Captivate期间，CAPCOM发布了《生化危机6》的新宣传视频。这段视频解答了第一段视频留下的不少疑问，也肯定了我们之前所做的猜测：这一代“生化危机”将大打旧作的感情牌，通过调整游戏机制并引入许多耳熟能详的老人物，让你热泪盈眶地重温《生化危机2》式的经典求生型恐怖游戏氛围。你要是不信，可以看看这一作会有多少故人回归……

首先来看最不面熟的第三组主角吧。在第一段视频出现时，我们都注意到了一个从未露面过的雇佣兵主角在掩护一位年轻女子逃跑，并与明显是生化怪物的敌人发生战斗。之前我们曾分析，认为那名年轻女子可能是曾在《生化危机4》中一再碍事的美国总统之女“碍事梨”，理由是总统先生都被变成感染体并挂掉了，他的女儿逃命是自然而然的事。

现在我们知道推测错了，挂掉的总统不是她的父亲，而且在新视频中，当这对青年男女骑着摩托逃窜时，里昂叫出了她的名字——雪莉·比尔金（Sherry Birkin），G病毒开发者威廉·比尔金博士的女儿，浣熊市事件的幸存者。你还记得那个蹲在浣熊市下水道里画圈圈的女孩吗？她已经长大了，身份是美国政府的一名特工。

现在我们知道，那个名叫杰克·穆勒（Jake Muller）的青年，也并非一个简简单单的“由单亲妈妈养大，卷入了欧洲某国内战的雇佣兵”。在两人被生化怪物追击，杰克被擒获时，抓他的人说出了他的真实身份：小威斯克（Wesker Junior），也就是系列大反派阿尔伯特·威斯克（Albert Wesker）的亲儿子！更准确地说，就像他在预告片里的台词——他是一个弃子。虽然他老爹在坑害多人后终于被克里斯和希瓦轰成渣，但老爹留下的特殊血统仍然在



■ 杰克·穆勒与雪莉、克里斯与B.S.A.A.、里昂与海伦娜，三组人马最后相聚在香港，多年之后里昂见到雪莉又惊又喜



■ 小威斯克初次露面时对克里斯等人可是一脸不屑



■ 疑似艾达出场时造型惊艳，她亲口告诉小威斯克，作为老威的儿子，他继承了同样的特殊血型，这就是他被追杀的关键



■ 在兰祥遇到的这种奇特怪物生着巨大的镰爪，应该是C病毒作用的产物

困扰着他。小威斯克对新出现的C病毒免疫，所以有人想要将他活捉。而雪莉千方百计找到他也是为了告诉他这个秘密，并提醒他，他的血液可以拯救世界。雪莉本人也曾感染G病毒，所以他们有差不多的童年。当然，他们之间的性格差异仍旧很大。威斯克的儿子也绝非弱者，看他空手格杀感染体的凌厉凶狠，倒是颇有其父的风范。

暂且还称她是艾达·王吧。一直在换主顾的艾达这次似乎终于找到了靠谱的东家。

在预告片的第47秒时出现的那个亚裔女子让大部分老玩家想起了那个极少露面但却人气超高，让里昂和系列粉丝们魂牵梦萦的双面女间谍艾达·王（Ada Wong）。虽然C社保守了很久的秘密，没有正式承认她的身份（起初他们称她是“神秘的女性”），但大家都认为只有艾达·王才能让克里斯和里昂二人拔枪相向。到6月份的E3展上，这个貌似最没有悬念的悬念由CAPCOM的第三部预告片揭晓了谜底——没错，至少游戏里的人物都叫她“艾达·王”。但是等等，鉴于传说中这个神色诡秘的女子也可能是艾达·王的克隆体，我们也不排除C社让我们暂时上当的可能。

那么我们就暂且还称她是艾达·王吧。一直在换主顾的艾达这次似乎终于找到了靠谱的东家。我说这家东家靠谱，是因为他们制造出的生物武器至少是可控的，比“伞”公司鼓捣出的那些东西稳定多了。在本作里，生化怪物追击并擒获了杰克与雪莉，而当艾达出现时，这个怪物并未攻击艾达，而是把小威斯克按在地上任由艾达讯问——看！终于有人开发出不会追杀自己人的生化怪物了！

上一个视频中出现的怪物J'avo有了更多的信息。J'avo是C病毒感染人类的产物，据说在打断它的肢体后，肢体会再生成更具威胁性的武器，比如被断手的J'avo可能会生成巨大的镰爪。而部分J'avo还会保留着一点点人类的意识，使它们可以操作手中的武器。值得注意的是，视频中有个J'avo从蛹状体中破壳而出的情景。不难想象，在游戏流程中可能会遭遇很多J'avo的蛹状体，它们可能成熟了，也可能并未成熟，所以当玩家走过去时是无法确定是否会有个J'avo突然蹦出来的。

在视频中，艾达使用了一种炸弹来阻止克里斯等人的追击。这个炸弹的表

■海伦娜和里昂在Tall Oaks学院，这里遭受了如同浣熊市事件一样的袭击事件。值得注意的是屏幕右下角的UI设计，它与之前曝光的克里斯线完全不同


■战斗的最大进化就是，你终于可以在移动中射击了！


■海伦娜受伤，里昂被当成恐怖分子通缉，二人在高橡市陷入了绝境

面插满了携带病毒的微型注射器，被击中的BSAA突击队员在很短的时间内变异成了怪物（有人认为是J'avo）并袭击原来的队友。

还有一点值得注意，在艾达捉住小威斯克并谈到阿尔伯特·威斯克时，画面曾经闪回到一个带着若干特工跟班的大叔（显然，他并不是小威斯克他爹）。此人在系列中从未出场，他被认为是美国的国家安全顾问德雷克·西蒙斯（Derek Simmons），他可能有什么不可告人的目的，会和本作中的多名主角互动，也许他就是指使艾达的人？

最后再来说万年主角里昂和克里斯吧。里昂在上一个视频中被迫射杀了被感染成变异体的总统，于是女搭档海伦娜（Helena）一起成了“谋杀总统”的通缉要犯，被四处追缉。在行动过程中，里昂与海伦娜遭遇了一些用于容纳变异体的容器，暗示有人在高橡市（Tall Oaks City）研究并培育C病毒感染体。

C病毒感染后的生物比前作中出现过的T病毒感染体和寄生体都更加灵活迅猛。

而另一些片段则演示了C病毒的一些不同之处——C病毒能够通过浓密的气体感染人类，感染后的生物比前作中出现过的T病毒感染体和寄生体都更加灵活迅猛，不再是原来那种在街头逡巡的呆头丧尸，而是攻击性极强的敌手；有一种浑身都是肿胀囊状物的变异体在街头通过喷射孢子云团的方式造成感染，有密集恐惧症的玩家一定会相当害怕这种怪物。

海伦娜在逃亡的途中负了伤，里昂只得向《生化危机4》中合作过的情报员汉尼甘（Hunnigan）求助，要求她伪造里昂与海伦娜二人已死的假象，方便他们前往遥远的东方九鼎国调查C病毒爆发的情况。而我们在上一个视频中就已经知道，克里斯和一队B.S.A.A.突击队员已经前往兰祥市，并与感染体爆发了激战。

那么，我们终于可以说，这是一次主角们的怀旧聚会——

终于，3路主角在九鼎国会面了，虽然小威斯克对克里斯一行十分不屑，声称“你们这些锅盖头大兵就没什么区别”，但碍于雪莉的面子，他还是耐着性子与里昂和海伦娜会面了。

相比里昂、海伦娜与小威斯克、雪莉的会面，克里斯与里昂的会面就没那么愉快。显然艾达给克里斯所属的



这个德雷克大叔怎么看都像是幕后黑手的样子啊



里昂流程的开始处，一片狼藉的学院餐厅

预告片的高潮处并没有揭示艾达·王究竟在故事里扮演了什么角色，她不愧是一位货真价实的谜之女性

B.S.A.A.突击队造成了惨重损失，克里斯急欲将其杀之而后快。在视频的结尾处，克里斯举枪射击艾达，却被冲出来的里昂扰乱未能命中。二人拔枪相向，里昂声称艾达是重要的证人，只能活捉不可杀死，而克里斯却对里昂怒吼道：“见证人？她根本就是这一切一切的始作俑者。”

目前的故事到此戛然而止。

本作的单人剧情的长度据称达到30小时。游戏的监督佐佐木英一郎表示，他们设计的流程是，3队主角都拥有自己的剧情，你可以选择喜欢的一个组合开始游戏，体验这对角色的故事。每个单独人物的故事都比《生化危机5》稍短一些，而且是相对独立的，他们最后都会出现在兰祥，所以游戏内容在一定程度上可能有重叠（就像是《生化危机2》？），但将他们的经历集合在一起，流程就更长，你也会看到更完整的剧情描述。在风格上，里昂一条线将更贴近系列早期的那种哥特式的原始恐怖；克里斯线预计会像《生化危机5》一样是快节奏的枪枪枪作风；威斯克的儿子很不幸要在没有喘息的被追杀中度过，这一点在两部预告片中都表露无遗了。

本作开始的3条主线可以以任意顺序选择进行，E3提供的试玩版里包含了所有这3条线的关卡。

总之，佐佐木表示，《生化危机5》中的成功元素都会留下来，只是在打枪紧张感这个基础上加强恐怖元素的渲染以及戏剧化的场面调度。

或许E3上提供的试玩完美地诠释了这种恐怖紧张感——在里昂这条线上，游戏从里昂必须杀死美国总统开始。在这个过程中，里昂有了新伙伴海伦娜，他们要在阴暗的场景里摸索前进，但这不是最可怕的，可怕的是在幽闭又狭窄的空间里，比如电梯口，会涌进来大量“高智商”并行动快速的僵尸。但里昂的还击也并非毫无重点，新的射击按键可以让他快速朝最近的几个敌人开枪，先扫清眼前的障碍，之后再考虑稍远的地方如何对付。里昂现在身手敏捷，他能够边射击边移动，在恐怖氛围下，毫无停息的动作戏码令人热血沸腾。

本作故事发生在2013年的美国与九鼎国，显然，“生化危机”的世界陷入了一片混乱（这在E3预告片里表现得更为透彻），但C社仍旧微妙地把握着剧透的尺度，我们仍旧不知道这次灾难的更多详情。P



突击队员和他的枪塔横扫机器哨兵，这个游戏世界里的正规军总是不敌单干的啊

边境之地2

■名称：Borderlands 2 ■类型：射击 ■制作：Gearbox Software ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012年9月18日 ■撰文：攻程学院兔老师

随着发售日的一天天临近，遮盖着《边境之地2》的那层幕布正在一点点地（真的是一点点啊……）被掀开。对于曾经在潘多拉星球上扫射土匪和红色枪骑兵团的枪枪枪爱好者们而言，这个过程类似于将拆礼物的过程放慢一万倍速度来播放，让人急不可耐迫不及待却又无可奈何。

而最近官方组织的小范围限定试玩更是要可恶一百倍，我认为这种东西无异于饮鸩止渴，让人爽了一时半刻之后试玩就会突然结束，徒留那个自以为幸运的试玩者黯然伤神——俗话说得好，“都说试玩一时爽，玩过之后心发痒”。所以，你知道为什么有些邪恶的人会写试玩感受文的，他们郁闷了不说，还想拉你们一起郁闷啊，真是可恶之至！

这次试玩给人的感受基本上是这个样子的：如果您觉得《边境之地》和《暗黑破坏神》十分相似，充满了各种踢门扫射与翻拣Loot的快感，让你能疯狂地奋战爆机再将Boss们反复践踏的话，那么《边境之地2》就更像是《暗黑破坏神Ⅱ》。这两款续作都充斥着更丰富的内容和更具可玩性的细节，在直接提升可玩性的同时，也间接地将Boss们被玩家蹂躏的次数增加了许多倍。

既然刚才说到了《暗黑破坏神》，那么就顺着这个思路说下去吧。《暗黑破坏神》在踢门砍怪带来快感这一点上是无比成功的，成功到国内有人为它生造出了“欧美动作角色扮演”这个词汇。但是，也有一小撮角色扮演原教旨主义者一直在抨击《暗黑破坏神》缺乏剧情，他们是这么说的：“这东西也配叫角色扮演游戏？恕我直言，这游戏真的有剧情么？虽然我知道《暗黑破坏神》讲了个降魔英雄戳自己脑门的悲壮故事，但这游戏和NPC的互动是不是也太少了点？”

好吧，上面这个评价同样适用于

■ 目前游戏展示的试玩版，背景就是这片被称作保护区的开放区域。嗯……保护区里住的可不是什么温顺动物



■ 玛雅的职业是前作中出现过的女妖（Siren）



■ 泽若的职业是刺客，职业能力是欺诈（Deception）


■ 阿克斯顿与前作中的士兵罗兰德（Roland）定位类似

《边境之地》。它讲述了几位搭乘旅游巴士的凶猛人士在某不明女士和考古技术女宅的指引下一路扫荡匪徒、怪兽与万恶的阿特拉斯（Atlas）公司私人部队，最后闯进外星宝库并击毙一名莫名其妙乱入的异星巨兽的荒诞故事。事实上，很多玩家在爆机N遍后都压根不知道有这么个故事，他们只要扫射和Loot就可以了。

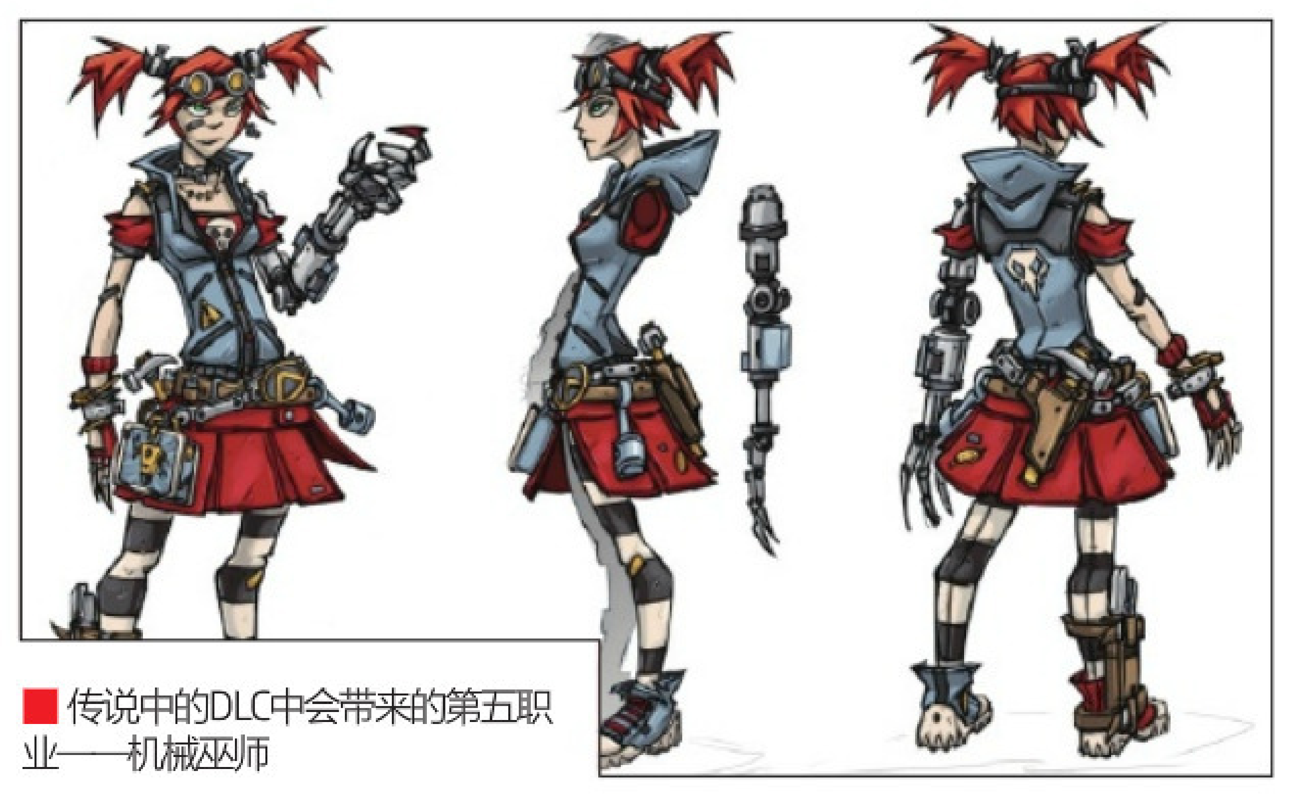
更不那么RPG的是，虽然《边境之地》塑造了小吵闹机器人、马库斯（Marcus）大叔、莫西茜（Moxxi）母子、奈德医生（Dr. Ned）这几位个性鲜明的NPC人物，但这一票人物与主角的互动也少到了可怜的地步。让我们客观地说，这帮子NPC人物无非就是一堆穿着衣服会走路会说话会卖萌的人形任务公告栏。其中最恶劣的典型是马库斯大叔和奈德医生——身为军火贩子和无照庸医的这两位甚至连买卖物品这么简单的事都做不到亲力亲为，只知道让主角和自动贩卖机打交道。

《边境之地2》开始试着变得更RPG一点，与不同派系NPC间的互动将会影响游戏进程的发展。

好吧，《边境之地2》开始试着变得更RPG一点，与不同派系NPC间的互动将会影响游戏进程的发展、任务的选择和装备的获取。例如在毒液洞穴这个场景里，玩家将遭遇一个身上背着巨大宝箱的Boss级敌人，在击毙这个大家伙后，玩家并没有如预料中那样获得一大堆宝物，而是在宝箱里翻出了美熟女莫茜茜的“马赛克”照片。接下来莫茜茜大姐会联系玩家，要玩家把那些照片交给她；而莫茜茜的第四任前夫马库斯大叔也跑进来凑热闹，想要染指自己前妻的艳照。玩家要如何选择呢？马库斯大叔是个了不得的军火贩子，他的武器贩卖机似乎遍布潘多拉星球的各个角落；而莫茜茜大姐也是个招惹不起的人物，她的儿子斯库特可是个用废品拼装各种车辆的天才啊，你就不怕得罪了她以后只能走路去任务点么。

此外，不要忘了游戏里其他的势力。由于阿特拉斯公司的衰败，海普瑞恩（Hyperion）公司一家坐大，各方势力都开始反抗海普瑞恩。前作中的主角士兵罗兰德（Roland）就回到了阿特拉斯原来的战友当中，召集退役的红色枪骑兵并肩作战；被海普瑞恩切断了武器供应的土匪们也开始发挥自己的创造力山寨各种武器。如果你玩过《潜行者》

■和前作一样，每个技能从名字看上去都那么热血沸腾



■传说中的DLC中会带来的第五职业——机械巫师



■这是机械巫师MM的小宝贝，Deathtrap

的话，你就会开始想象和这些势力的互动——退役的红色枪骑兵颇像在变异区里被军方抛弃的纪律团，玩家被怪物追得无路可退时他们总是会举枪相助；而土匪么，《潜行者》里也有土匪，如果不和他们敌对的话，土匪团伙中技术水平超一流的技师能在初期就鼓捣出属性相当鬼畜的装备，那么《边境之地2》里的土匪是否值得主动勾搭呢？这个问题，你去自己纠结吧……

《边境之地》被人诟病的另一个点是战斗的相对单调（其实这也是大部分沙盘枪枪枪或砍砍砍游戏的通病），导致这种单调的主要原因就是敌人的设计过于简单，玩家只需要无脑扑杀即可，久而久之不免觉得烦闷无聊。

表面上看，《边境之地》的敌人设计其实是花了不少心思的，各种土匪、外星怪兽、机器人、僵尸、变异生物和士兵，什么都有，但爆机一遍后就会发现，这游戏里的敌人只是披了不同的皮而已。排除少数特别有个性的家伙外，大部分敌人都可归为两类：扑上来咬你的和在远处射你的。不管披着人皮、狗皮还是僵尸皮机器壳，他们只会在属性上略有差别，战斗方式上无非就是扑上来或原地开枪。敌人设计的单调重复给你造成一种习惯性错觉——这游戏的战斗非常简单，一直往敌人身上砸子弹就没错了。

《边境之地2》的设计更多考虑了可玩性，例如你将碰到的海普瑞恩机器人防御部队的怪异组合。

然后玩家就在中后期遭遇了红色枪骑兵团。装甲厚实的红色枪骑兵团让很多玩家觉得无所适从，尤其是持盾的重步兵，打上去一连串“0”伤害叫人相当无奈。这时玩家就不得不想办法来对付：精确地瞄准保护相对薄弱的头部开火；或是把酸液属性的跳弹手雷扔到敌人身后引爆；或是用密集的射击打晕敌人，然后绕到盾牌保护不到的角落尽情射击。总之，敌人逼着玩家不得不动脑思考对策，游戏也就不那么无趣了。

《边境之地2》的设计在这方面上更多地考虑了可玩性。例如在潜入海普瑞恩基地，为猎人莫德凯（Mordecai）营救猎鹰血翼的过程中，玩家就会遭遇海普瑞恩机器人防御部队的怪异组合。一种被称为“装载者”（Loader）的机器哨兵在基地紧闭的大门外巡逻，而莫德凯会提示玩家将3台装载者打到残废状态。没错，《边境之地2》是有肢解系统



新的追车战，这次出现的新型战车允许玩家使用自己的武器，或是使用……燃料桶投掷器



说起装备的混搭……Zer0这把拉风的战刀可以通过装备来提高近战效能

注意Maya手中的武器，这貌似是把上了刺刀的冲锋枪？

的，玩家可以将敌人的肢体打坏从而降低其作战效率。虽说装载者原本装备了反射护盾和冲击锤之类的妖孽武器，但在一番肢解流程结束后，他们很快就开始遍地乱滚，发出求救信号——基地的大门也随着援军的赶到而打开了。

当然你不能完全无视这群遍地乱滚的残废机器人，因为他们除了打滚和求救之外，仍然是会对玩家发起进攻的。看着一群断手断脚的机器人爬过来攻击，让人不禁联想到电影《终结者》里只剩半截残躯但依旧爬行作战的天网机器人。更烦人的是一种叫做“拾荒者”（Scavenger）的侦察机器人，虽说它本身的战斗力不强，但它会四处收集零件，把破烂的装载者机器人给重新拼凑好。于是玩家就跟陈道明版的始皇帝一样面临着“杀，还是不杀”的哲学问题……

最后，官方一直在吹嘘《边境之地2》的一个卖点：比前作更加庞大的武器装备库。他们说单是护盾这么个简单的东西在游戏中就会有将近50万种可能。这一点不用怀疑，因为《边境之地》的武器组件系统是近年来一切通过组件来构造武器的游戏里最庞大最疯狂的。每件武器都是由厂商、类型、枪身、握把、弹夹、枪管、枪托、瞄准具、特殊功能、前缀、厂商材质、红字描述等一系列属性共同决定其外形和功效的，复习一下高中的函数，就不难想象这个组件系统可以拼出多少种武器来。但这并不是重点，因为就算有2000万种武器，最后玩家觉得用起来舒适趁手的也可能就是那么几种而已。一把武器吃遍天下的情景在前作中并不罕见。

组件系统的妙处就在于随机生成的普通武器有可能非常强大，成为灭掉某一类凶悍敌人的神器。

所以，本作的做法是让玩家在不同场合下必须使用不同类型的武器。试玩中出现的水晶兽就已经显示出了《边境之地2》在这方面的努力。要击毙水晶兽，就必须攻击它的薄弱点。但薄弱点被厚实的冰甲包裹着，用传统的高伤害输出武器（例如冲锋枪）去打这层冰甲几乎没有效果——虽然射速很高，但是单个子弹的威力不足以突破冰甲的伤害吸收上限，而水晶兽的移动与冲击又让冲锋枪持续命中冰甲变成难事。这个时候，低射速大威力的武器就能派上用场了，战斗霰弹枪的近身一击就足以击破水晶兽的防护，让它被肆意宰割。



■《真理之杖》中的南方公园被嬉皮、Crab People等经典反派占领，由玩家扮演的原创角色——New Kid将带领四小除暴安良，收复失地。游戏的口号是：An epic quest to become....cool！

南方公园真理之杖

■名称：South Park: The Stick of Truth ■类型：角色扮演 ■制作：Obsidian Entertainment ■发行：THQ ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013年3月5日 ■撰文：红黑军团

最早宣布的时候，它叫做《南方公园游戏版》。这是款很怪异的游戏。怎么说呢？《南方公园》是一个长盛不衰但风格怪诞的动画系列，它以黑色幽默的方式，通过歪曲式的摹仿来讽刺、嘲弄美国文化和社会时事。而改编后的游戏版看起来是个有点正儿八经的角色扮演游戏，开发者还是欧美RPG王牌制作组之一的黑曜石。如果不是这款游戏，恐怕你和我一样，很难把古典的黑曜石和《南方公园》中那些卡通大头脸联想到一起吧？但事实就是如此，黑曜石说，虽然这是南方公园，但同样会具有“史诗级的RPG体验”……

游戏版主角是一名原创的新角色，他将和动画片中的虚拟小镇——南方公园里的4名男孩——Stan、Kyle、Eric Cartman（“大软”读者一会觉得眼熟吧）和Kenny结伴，共同保卫自己的家园。

与各名角色相对应的职业有5个，设定则类似于传统RPG中的战士、僧侣、法师、弓箭手和牧师。战斗方式类似于任天堂的“纸片马里奥”系列，采用回合制。玩家在自己的回合中分配各名角色的战斗动作，在敌人的回合中也不用坐以待毙，可作出防御动作，时机合适的话还会展开反击（有的职业会在敌人攻击时自动防御）。游戏中的武器可进行升级或附魔，为武器增加毒伤害、火焰伤害等特殊效果。不过别忘了这是诙谐幽默的“南方公园”，在这个游戏里，你拾到的装备可能是件浴袍，而黄油和番茄酱也可能成为攻击某些敌人的特殊道具。

> 与传统RPG一样，本作有职业、有升级、有魔石和镶嵌武器，还拥有战斗召唤系统！

游戏版中有很多不同的派系，每个都有鲜明的立场，这很有黑曜石游戏的作风。“红毛少年”（Ginger Kids）是一群如吸血鬼般的夜行生物，在夜色中有着深不测的黑暗力量，光明附魔的武器是对付他们的利器。“吸血鬼少年”（Vampire Kids）则是真正的吸血鬼，尖长的獠牙长着“南方”圆脸上让他们看起来少了几分狰狞，多了几分滑稽。让他们远离你的有效物品不是传说中的大蒜，而是蕃茄汁……“哥特少年”（Goth Kids）是一群酷爱酒精和香烟的颓废人群，表面上看起来没什么威胁，但在狂暴后会变得异常凶悍。“葡萄干少女”



在对手的回合中，不仅挨打，你也还有机会打回去



在上阵之前，可以给武器升级或附魔，增加特殊伤害

不是我们选图偷懒，貌似这游戏里的所有战斗画面都是这个样子的啊……

（Raisins）则是唯一只接受女性成员的派系，小心她们的魅惑魔法以及不经意间和你的身体接触——当你发现自己的钱包不知所踪后已经为时晚矣。“螃蟹人”（Crab People）在日常生活中都是风度翩翩的美少男（同样是“南方公园”版的，请玩家自行想像），但在战斗中会摇身一变为张牙舞爪的大螃蟹，特殊技就是横行霸道和蟹爪攻击。“内裤侏儒”（Underpants Gnomes）就和他们的名字一样猥琐，希望你在碰到他们时不要穿着什么稀有的裤子，否则很快就会不翼而飞。“外星人”（Jakovasaurs）是类似“星球大战”中加·加·宾克斯（Jar Jar Binks）的角色，他们往往成群出现，喧嚣异常，你与其中一个作对，就是和他们整个家族作对，如果你战败了，那一定是被吵死的。“N.A.M.B.L.A.”派系的全称是一个很基情的名字——“北美恋童男人协会”（The North American Man/Boy Love Association），他们的大本营设在一个危险的地下城中，如果你想前去拜访的话，别忘了带上具有典型北美男人长相特征的好莱坞明星——马龙·白兰度作为你的队友，这会让你此行容易得多。此外，“飞车党”（Bikers）是一群带有毁灭倾向又臭要面子的家伙，注意不要惹恼他们，多恭维恭维就能与之和平相处。“嬉皮士”（Hippies）派系中的人个个好战喜功，需要特别注意他们杀伤力高的近战攻击。

主角队伍可选择加入某个派系完成相关任务，或与之敌对交战，玩家所作出的行为会影响到自己在某个派系中的地位。怎么样，完全是个传统RPG的构架吧？

> E3微软发布会上的《真理之杖》预告片十分有爱，它向我们证明了原班人马参与是多么重要。

如今，热门影视改编版成功的一个法门就是请来原创团队。即使编剧能力如黑曜石这般强大，他们还是请来了“南方公园”的创始人Trey Parker和Matt Stone为游戏版撰写剧本，他们还将担当游戏的监制，以及为部分角色配音。黑曜石在接受访谈时强调，本作的制作人均是资深的RPG玩家，这款“南方公园”游戏也将给予玩家一次新奇而又不失传统的RPG体验。黑曜石在制作本作的过程中完整看了15季“南方公园”，以确保这款游戏能够原汁原味。P



■腐败的贵族掌握着帝国的命脉，但这并不意味着杀戮可以解决一切。这是一部有关暗杀的作品，同时你也可能无需杀掉任何人。这是一部有关潜入的作品，你可以在不被察觉的情况下溜进敌营。这是一部有关道德的作品，你的行为将主导世界向什么方向发展变化

声名狼藉

■名称：Dishonored ■类型：射击 ■制作：Arkane Studios ■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012年10月9日 ■撰文：死星战将

读过美国奇幻大师Robin Hobb的“刺客正传三部曲”（The Farseer Trilogy）系列小说的朋友，应该会记得书中的主人公Fitz Chivalry：他不仅是名训练有素的刺客，更掌握了强大的法术，是走魔武双修路线的双学位杀手。用他来形容你将在《声名狼藉》中要扮演的Corvo Atano，那是再恰当不过了。

Corvo本是群岛帝国（The Isles）的女皇Jessamine Caldwin一世最信任的贴身侍卫，他武艺高强，地位崇高，集荣耀与威望于一身，直到女皇的被刺事件将他的命运拖入残酷的黑暗漩涡——帝国的摄政王污蔑Corvo，说这起举国震惊的谋杀事件是他所为，将他打入暗无天日的地牢。受尽折磨、万念俱灰的Corvo在狱中黯然等死，却被名唤“边际使者”（The Outsider）的神秘人士出手相救，更赐予Corvo神奇的魔法能力（请看他左手上那个凭空烙印出来的符文）。边际使者告诉他，自己所在的团体肩负引导世界命运走向的无上使命，Corvo决定听从他的指示，去完成一个个极度危险但至关重要的刺杀任务，将已然混乱腐朽的世界从痛苦灾厄中解救出来。

本作的架空世界在科技上融合了历史与现代。但在这个社会里，高高在上的贵族仍享有特权，无视底层居民的疾苦，军队戒备森严，随时准备镇压叛乱。故事开始于帝国的首都Dunwall城，一场空前的鼠疫席卷了群岛，而贵族们却谋划着如何利用这个机会合法地将百姓的房产据为己有……

本作故事发生在架空世界，设定上则兼具工业革命时期的维多利亚风格与浓郁的蒸汽朋克色彩。

负责本作开发的Arkane Studios位于法国里昂，最有名的作品是《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might and Magic）。本作的开发团队中吸取了前Ion Storm的知名设计师Harvey Smith担任创意，曾是“杀出重围”系列和《系统震荡》（System Shock）的开发老手；游戏的视觉设计总监是Viktor Antonov，《半衰期2》中的第17号城市就出自他手。Arkane Studios的游戏基本上都是“FPS+RPG”流的混血派作品，本作也不例外，这款主视角潜行/动作游戏，看起来很像是“神偷”（Thief）——Corvo在成为刺客前本身就是出色的战斗专家，精通格斗、剑术，枪法也不赖，



■从高处伏击，小巧的弓弩只需单手就能完成瞄准和射击



■狱中的Corvo左手上烙着一个魔法符文，这是日后魔力的来源

■既不是寒光闪闪的刀剑，也不是威力无穷的枪弹，在危急时刻，魔法可能是你最有效的保命绝招

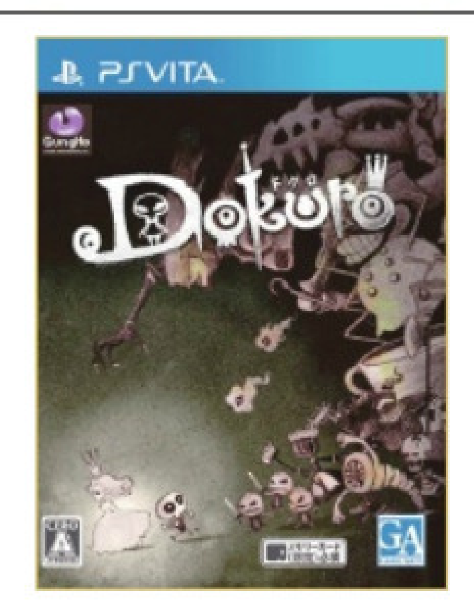
可以使用的武器包括长刀、手枪、十字弩等，其中手枪和十字弩均能酌情换上特殊弹药，如高爆型子弹或火箭等。此外你还有机会使用一些小工具来辅助完成任务，像是毒气瓦斯手雷、望远镜、便携式陷阱等。

但这并不是Corvo最令人胆寒的地方。Corvo还有大量无以匹敌的法术，如：传送（Blink），以瞬移逾越地形障碍；鼠灾（Plague Power），召唤出成群的食人老鼠，让敌人手忙脚乱；黑暗视觉（Dark Vision），透视墙壁后的人或物，高亮标识敌人的视线范围与巡逻路径；冲击波（Wind Blast），威力之大可将挡路的任何实体统统震飞；慢动作（Bend Time），让时间短暂地静止，可用来躲避来袭的箭矢子弹或精确瞄准敌人；附身幻形（Possession），附体到某个NPC或动物身上，借以到达不可能的区域——游戏中Corvo几乎可以对所有活物施展此技能，附身时间长短与对象有关，如附身到NPC身上仅能维持几秒钟，附身动物时间就长得多。附身后的主角会失去所有攻击力，容易被杀死，也不能随意使用附身目标的武器或能力，但你可以灵活组合这些战术，利用好附身时宝贵的几秒钟时间。

在每一关中玩家都有机会找到很多神符（Rune），它可被用作提升玩家的特殊能力；关卡与关卡之中，你也可以升级自己中意的武器、装备与技能。神符作为技能点，总数是有限的，所以升级能力是有一定策略性的。还有一些次一级的附身符，可提升主角的各项基础属性。

附身后的主角会失去所有攻击力，容易被杀死，也不能随意使用附身目标的武器或能力。

本作中玩家将面对极其凶悍的敌人，比如高且细长的动力机甲——Tall Boys上手持火焰箭的帝国卫队士兵，以及阻隔不明生物体的高压电网墙。游戏的本意不主张同敌人正面交锋，这促进了开放式玩法的活力。举个例子，当你要刺杀某位深居简出、拥兵自保的贵族时，可以从正门闯杀而入，也可附身到老鼠身上混入建筑。不管怎样，玩家的一举一动会影响整个世界的动态事件，比如你杀人太多，就会引来大群啃噬受害者尸体的老鼠，民众也因此恐慌、丧失理智，进而相互攻击。这可能给你造成麻烦，也可能迫使贵族出手镇压乱局，给你正在执行的任务提供便利。P

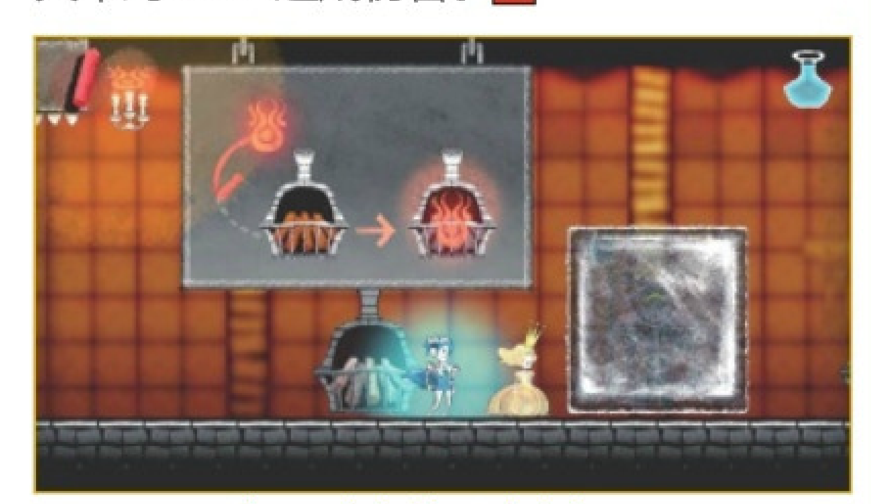


多克罗

■Dokuro■动作■tri-Ace Corporation■GungHo■PSV■2012年7月5日■日版

本作是一款重视解谜的动作游戏。游戏采用了粉笔画风格描绘出了一个童话般的世界，玩家要在其中解开重重谜题，将公主从魔王城中拯救出来。本作的角色构成很简单：魔王、公主，还有我们的主人公。典型的英雄救美故事，使用粉笔画来描绘角色也确实很有新意。

虽然主角多克罗平时是一个小骷髅的模样，但满足一定条件之后他就可以变身成为帅气的王子，变身之后不但可以抱起公主，还可以对敌人展开攻击。玩家一路上要面对各种谜题及形形色色的敌人，利用小骷髅和王子两者不同的能力可以应付他们，如何活用角色变换以及各种特殊操作是关键。玩家只要在PSV的背面触摸板上滑动两下就可以变身，此外还可通过拖动的方式来操作粉笔，这种乐趣只有在PSV上才能体验到。游戏中的粉笔有不同的色彩，效果也大不一样。比如白粉笔可以用来补足物品的长度，红粉笔来用来点燃物品。在每个关卡的最后，玩家都会遇到实力强大的Boss，普通的攻击手段对Boss无效，需要灵活运用场景中的各种机关来对Boss造成伤害。P



满足一定条件后骷髅变王子



红色粉笔可用来点燃大炮的引信



终极抗争

■Max Anarchy■动作■Platinum Games■Platinum Games■PS3/X360■2012年7月5日■日版

白金工作室的这款新作是一款侧重联机模式的大乱斗类动作游戏。虽然是原创新作，但工作室之前的作品《疯狂世界》中的大量角色也会出现在游戏中，有爱的玩家不要错过了。

在单人游戏中，玩家可以选择黑色和白色两种势力，选择了黑势力的玩家将扮演《疯狂世界》中的主人公Jack来进行游戏，选择了白势力则将扮演Leo来进行游戏。选择不同的势力也意味着游戏中包括己方、敌方的能力和任务都会有不同程度的变化。在线游戏一共包括5个模式，其中4个为对战模式，另一个是3人一组的合作模式。本作的战斗系统不需要复杂的指令输入，玩家只要抓准时机按下按钮，就可以轻松地施展出各式各样的连击，所有登场角色都会拥有一个被称为“杀人武器”的装备，能给予对方“破坏性伤害”，让你彻底享受爽快的战斗乐趣。此外，整个战场随时都可能发生变化，场景中会发生战斗机的地毯式轰炸或是运输机的坠毁等各种突发事件。值得一提的是，《猎天使魔女》中的贝姐也会作为可操作角色出现在本作中。P





爽快的大乱斗式战斗是本作的卖点



单人模式可选择黑白两条路线

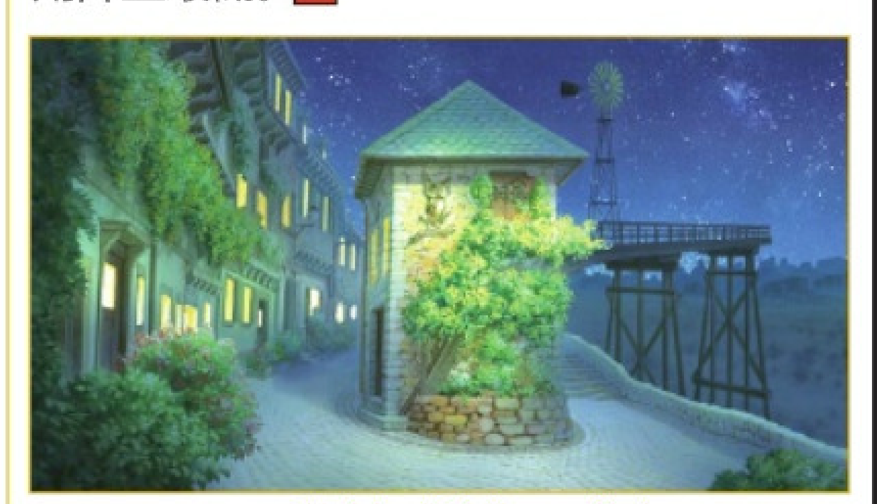


世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

■世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神■角色扮演■Atlus■Atlus■3DS■2012年7月5日■日版

本作是系列首次登陆3DS平台，也是战斗系统的首次全3D化。游戏中玩家创建不同职业的角色组成队伍，前往迷宫展开冒险，最终找出传说中“世界树”的真相。游戏活用双屏的优势，上屏显示场景、下屏显示地图。无论在迷宫中还是乘坐热气球时都可使用，十分方便。

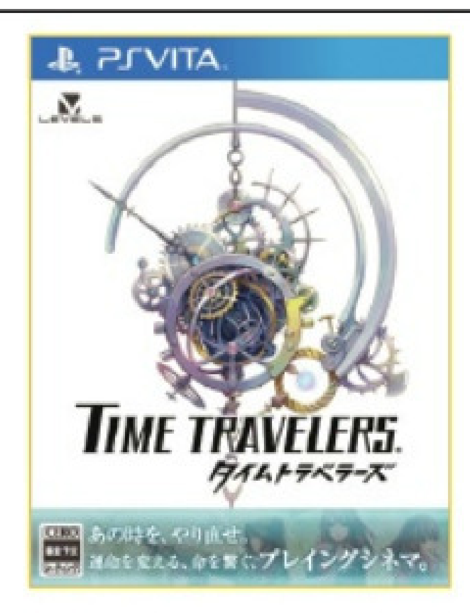
在本作的迷宫中，你偶尔会遇到金色的稀有怪物，它们比一般怪物要强，击败后获得的经验值也会高很多。这种稀有怪物在战斗中很有可能会逃跑，遇到的话一定要速战速决。在迷宫内打到的技能书可以学到团队共有技能，有些还可以提升团队攻击，或是施放出对单体敌人必中的二连击。在菜单画面的“怪物图鉴”处可以查看迄今为止遇到的怪物情报，情报中记载了怪物的弱点，以及打倒它们可以获得的战利品等。随着游戏进行，会解锁新的上级职业。这个新职业挥舞着用特殊武器“炮剑”。通过释放炮剑之力可以发动强力的攻击，但同时会对角色产生非常大的负荷，需要和其他队员连携，才能将负作用降至最低。P



系列以清新唯美的画风著称



乘坐热气球快速到达目的地

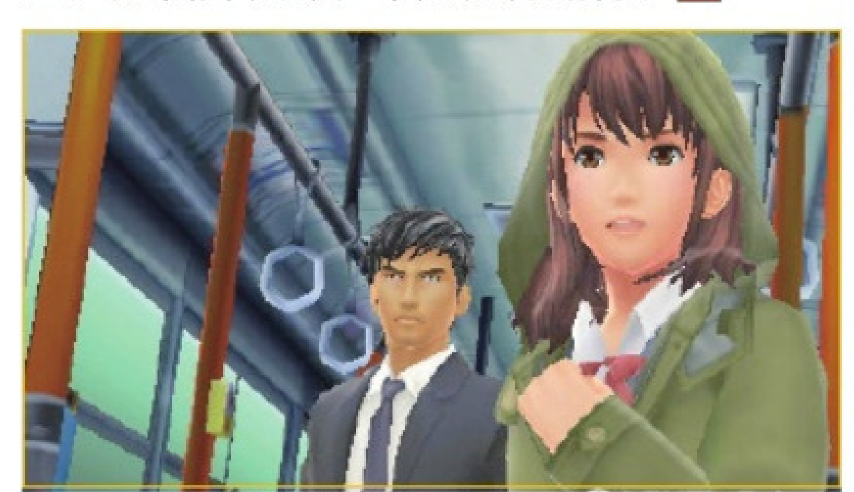


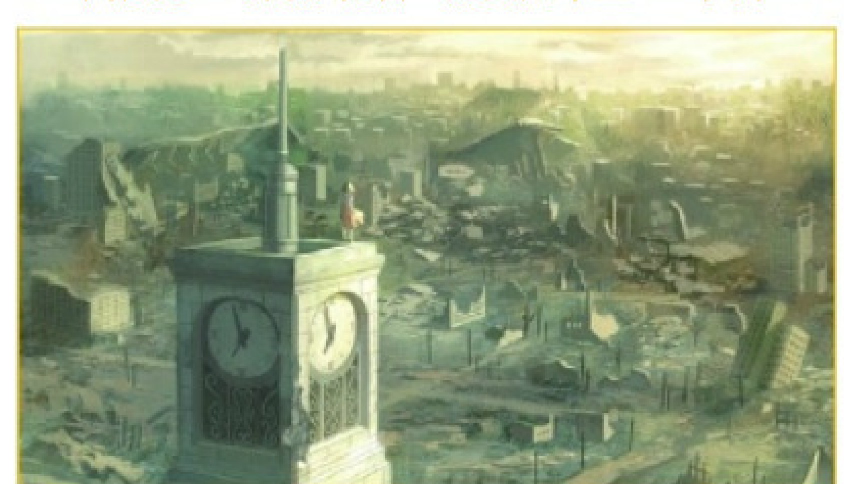
时间旅行者

■Time Travelers■冒险■Level-5■Level-5■3DS/PSP/PSV■2012年7月15日■日版

本作的舞台是2031年的东京。18年前的一天，在东京上空发生不知原因的爆炸，并出现了一个巨大的“谜之洞穴”，致使东京中心地区被破坏，许多人失去生命。如今，东京建造了高达2000米可直达谜之洞穴的“宇宙电梯”，但依然没能对18年前的事件作出合理的解释，平静的生活似乎只是表面现象。专攻量子力学的新道是负责研究这起事件的物理学家，他将和其他4名主要角色展开故事。本作以相互交错的形式，从不同的角度展现发生在这5名主角身上的故事，而一名自称为“时间旅行者”的女高中生——美琴，是主导这些事件的关键人物，她也是新道的女儿。

本作的进行方式比较戏剧化，有数量众多的即时事件。当玩家看到画面中央出现特定按键的符号时，就意味着可触发相应的即时事件。如果能在正确时机按下按键，就可以开启事件并持续进行；如果操作失败，就将是完全不同的命运。本作汇集了多名业界强者，剧本由北岛行德执笔（代表作为有名的《428——被封锁的涉谷》），制作人是负责过《3年B组金八先生》的石井次郎，十分值得期待。P


自称为“时间旅行者”的女高中生——美琴


2031年的东京，平静下隐藏谜团



女神异闻录4 午夜竞技场

■Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena■格斗■Arc System Works■Altus■PS3/X360■2012年7月19日■日版

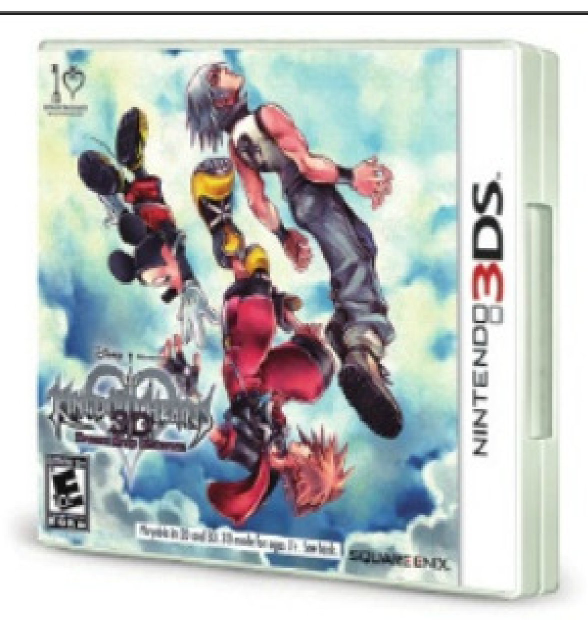
“女神异闻录”？格斗游戏？也许你很难将这两者联系起来。但这个系列的最新作《午夜竞技场》的确是一款地道的2D格斗游戏，由曾开发过“苍翼默示录”系列的团队打造。本作将拥有全新的剧情，故事发生在《女神异闻录4》事件的两个月之后，《女神异闻录4》和《女神异闻录3》中的角色将在本作中亮相。除此之外还将加入数个原创角色，比如Labrys是个机器人，绰号“班长”，她身穿八十神高中的校服，手持巨型双刃斧。每名角色都有多种服装以及配色可供玩家选择。

本作游戏模式异常丰富，包括剧情模式、街机模式、分数模式、训练模式、对战模式、网络游戏、挑战模式等等，录像、画廊和商店功能也一应俱全。剧情模式的游戏方式基本上和“苍翼默示录”系列一样，其中还包含了大量的CG以及搞笑剧情。对战中最具特色的系统为“一击必杀技”，其作用是在形势不利的情况下消耗SP使出强力必杀技，操作难度相当之高，不过一旦命中，无论对手剩余多少生命值都将被秒杀，是一发逆转的利器。P



每名角色都有多种服装以及配色可供玩家选择


一击必杀技的威力相当惊人



王国之心3D 梦降深处

■Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance■角色扮演■Square Enix■Square Enix■3DS■2012年7月31日■美版/日版

本作名称中的“3”除了表示3D的意思之外，还意味着将与《王国之心3》在游戏系统与剧情上有所关联。游戏的背景为一个“封闭在梦中的世界”，充满了种种谜团。玩家可扮演索拉和立库两名主角，接受挑战，最终成为“键刃大师”。

两名角色将前往不同的世界展开冒险。索拉将进入《匹诺曹》的童话世界，原著中巨大鲸鱼的肚子、马戏团小屋等场景都将在游戏中以3D形式得以重现，匹诺曹会作为关键角色主导着索拉的冒险。立库则会进入《巴黎圣母院》的世界，这可是系列首次引入文学名著的舞台，驼背的敲钟男——卡西莫多也会登场。此外还会有“电子世界争霸战”的世界、《三个火枪手》的世界等等。在游戏过程中，结合3DS主机，下屏会显示现在所处世界的情报，上屏右下方则显示角色操纵时间槽，当时间槽归为零时会强制切换角色。切换操作角色后，“道具掉落率”“稀有敌人出现率”等数据会根据世界的状况发生变化。P


本作两位登场主角



巴黎圣母院的游戏世界

本月头条

《暗黑破坏神Ⅲ》缔造PC游戏上市纪录

暴雪娱乐宣布，《暗黑破坏神Ⅲ》在发售后的第一个24小时内便已售出逾350万份游戏拷贝，成为史上销售速度最快的PC游戏。这一数字不包括参与《魔兽世界》年卡促销活动而获得《暗黑破坏神Ⅲ》数字版的120多万名玩家。在这一天，全球共有470万名玩家涌向了庇护之地——展示了史上规模最大的PC游戏上线的火爆场面。而在游戏发售后的一周内，这一数值更是突破了630万——以上数据没有计入韩国各地的网吧玩家数量。暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示，暴雪对准备工作不足而导致的很多玩家无法畅享无缝连接的游戏体验一事深表歉意。

头条看点：《暗黑破坏神Ⅲ》是韩国网吧占有率最高的游戏，按照5月22日当天的数据，这部分份额突破了销售总额的39%。

■ 暴雪娱乐与Meters/bonwe启动战略合作

暴雪娱乐宣布，与中国休闲服饰品牌Meters/bonwe展开战略合作，双方将在未来两年内围绕暴雪娱乐旗下的网络游戏《魔兽世界》联手展开产品授权、联合品牌推广等战略合作。这是暴雪娱乐首次在中国大陆地区与服装品牌开启异业战略合作。为配合此项服饰产品授权合作的正式启动，Meters/bonwe创作了一系列《魔兽世界》主题的MTEE产品，包括T恤、牛仔、配饰等，6月2日起在全国实体店铺及网络商店同步发售。



美特斯邦威品牌公司和暴雪娱乐的高层合影留念，双方在上海南京东路旗舰店举行了全国限量首发活动

■ 拍卖行买凤凰？《熊猫人之谜》增加黑市

《熊猫人之谜》的测试版本中，在四风谷东北角有通往昆莱山的山道，山顶上有个小小的村庄，玩家在这里会碰到CATA中提供橙匕任务线的黑龙王子，这次他会提供新的史诗任务。这里还有更有趣的东西，那就是黑市。黑市会卖些什么？在最近的测试版本中一些拍卖品被挖掘了出来：一些NPC会随机在那里挂一些稀有物品，如出自风暴神殿的奥的灰烬（凤凰）、普通龙魂死亡之翼掉落的炽炎幼龙、唯一一只拾取绑定的集换式卡牌坐骑骑乘乌龟、出自魔导师平台的迅捷白色陆行鸟（白鸡）、来自集换式卡牌的拾取绑定宠物角鹰兽宝宝以及已经绝版的T3套装（原60级版本，不是无属性复刻版本）等。这些东西只能拍卖，没有一口价，持续时间超过24小时。东西卖掉后不会马上补充。因为目前只是测试阶段，暴雪还会根据情况调整，所以稀有物品出现的几率、拍卖的金币上限问题等都还没有定论。这个功能目前引起很大争议，但作为一个回收过剩金币的手段还是很不错的点子。



知名《魔兽世界》漫画The Daily Blink恶搞的黑市拍卖

暴雪月评

万人空巷

多年来出现了那么多的《魔兽世界》终结者，但是有谁想到，对《魔兽世界》冲击最大的却是暴雪自家的游戏呢。自从5月15日发售上线起，全世界都陷入了“暗黑3”的狂热当中，虽然我所在的服务器只是中等人口，跟国服就更不能比了，但周末的暴风城也显得冷冷清清，这是7年多以来都没有过的现象，好友列表里打听了一圈儿，大家基本上都是在玩“暗黑3”，这其中当然有120万免费得到游戏的《魔兽世界》年卡用户加入游戏的关系，但玩“暗黑3”玩到欲罢不能，一旦服务器维护就在论坛抓狂、以删号等各种无聊借口相威胁的表现，也充分显示了“暗黑3”的魔力。

也许正是因此，动视暴雪才发出新闻稿，指出截止2012年3月31日，《魔兽世界》的用户总数保持在1020万，跟2011年第四季度相同，结束了整个2011年不断下降的趋势。

当然，我是一点也不担心“暗黑3”会从此取代《魔兽世界》的，毕竟这是CATA末期大家无事可做的极致表现，一旦过几个月“暗黑3”的新鲜劲过去，MoP推出，大家还是会把主要精力放在《魔兽世界》上。而且“暗黑3”算是一款免费游戏，不存在选择的问题，正好可以跟《魔兽世界》互补，在打副本做日常之余杀两局大菠萝十分惬意。

最后，“暗黑3”上线也缓解了MoP测试的压力，如此看来，“暗黑3”发售的时间点和年卡这个主意实在是很高的呀！P


好友列表里清一色的“暗黑3”图标

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内部测试 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》测试新讯息汇集

■福建 Coldwind

之前我们曾提到过，说《魔兽世界》的坐骑账号共享可能要等到《熊猫人之谜》上线后的第一个补丁，但实际上这在MoP测试版里已经实现了。

目前关于成就、坐骑的共享有两个不同说法，有个美服的蓝帖说坐骑是通过一个WoW账号共享，但较早前有几个欧服的蓝帖曾说，成就、坐骑都是战网层面共享，我也倾向于相信这个说法——一切都基于战网账号有利于整合暴雪的不同游戏，符合发展趋势。

坐骑账号共享

另外一个大家关心的问题是，假如我的猎人有无头马，共享后如果我把猎人删掉，是不是无头马就不见了。蓝帖明确回复说，一个坐骑实现共享就意味着该账号拥有这个坐骑，而不是某个角色，所以删掉这个角色不会产生影响。

当测试版本实现坐骑共享时，职业坐骑也共享了，会出现侏儒法师骑着骑士坐骑等情况，大家纷纷猜测，是不是意味着我们每种职业的圣骑士都得去练一个呢？这在最新的测试版中给出了答案：有部分坐骑被标记为不共享，包括所有的职业坐骑（如银色锦标赛的骑士专用坐骑）、各赛季的角斗士坐骑、各种专业制作的坐骑（包括炼金的时砂之瓶和工程的摩托车），另外还有波塞冬斯的缰绳、旅行者的苔原猛犸象缰绳、冰雪猛犸象的缰绳、重型冰雪猛犸象的缰绳、MoP将要增加的3人坐骑重型探险牦牛、珠宝加工制作的各种天价猎豹以及通过漫长的日常任务取得的翔龙坐骑等。

账号独有的成就

成就已经确认会改为战网账号共享，包括光辉事迹在内的所有成就都会共享。大部分成就的进度是无法共享的，比如你不能用角色A探索一张地图的一部分然后用角色B探索剩余的，“你疯了吗？”这样的成就也不可能结合不同角色的声望来完成，不过像“千奇百怪的奇妙旅行”这样的套餐成就可以利用多个角色。此外，大部分成就的奖励会共享。

除了普通的角色成就外，账号共享成就将引入新的“账号独有成就”，比如Double Agent：一个联盟角色和一个部落角色都达到最高等级。很明显，MoP将是可以自由地玩任何小号，并鼓励大家拥有更多小号的时代，坚守一个角色的同学们，是时候做出一些改变了。

其它

在排随机战场时，玩家可以选择将不喜欢/不需要的战场标记加入黑名单，最多可以选择两个，这样就不会排到这些战场，不过刚好是战斗召唤的战场无法被列入黑名单。

昆莱山会有NPC出售新的3人坐骑：重型探险牦牛缰绳（Reins of the Grand Expedition Yak），售价6万。你说有什么理由买这个而不买1.5万的猛犸象？因为牦牛携带的NPC可以修理和出售食物（以及一个14格包），另一个可以让你重铸！

熊猫人的坐骑正式确认为龙龟，分别在奥格瑞玛和暴风城中的熊猫人营地出售。从测试版的数据看貌似加入了很多种龙龟，或许熊猫人会跟大多数种族一样有多种颜色的坐骑，而不像地精和狼人那么少。

资料片中日常任务上限将被移除，玩家可以自由选择每天要做多少日常。届时所有派系的日常加起来每天约有50个，这些任务是从超过100个的日常中随机挑选的，不会太有重复感。

MoP中将移除头部附魔。以往，玩家为了取得自己职业适用的头部附魔而“被迫”提升某个声望，这个解决方式希望带给玩家更多的自由度。



烹饪分为多个专精，提供不同类型的食物，可以分别提升到600点，不过只要其中一种练到顶就可以制作宴席



在最新测试版本中，账号共享的成就改为在图标角落叠加战网图标来表示



法术书里已经增加了核心技能的说明，现在又增加了资料片中最新改动的说明


6万金的牦牛坐骑，好处是携带了一个重铸NPC


熊猫人的坐骑是龙龟，似乎有很多种颜色可以挑选

本月头条

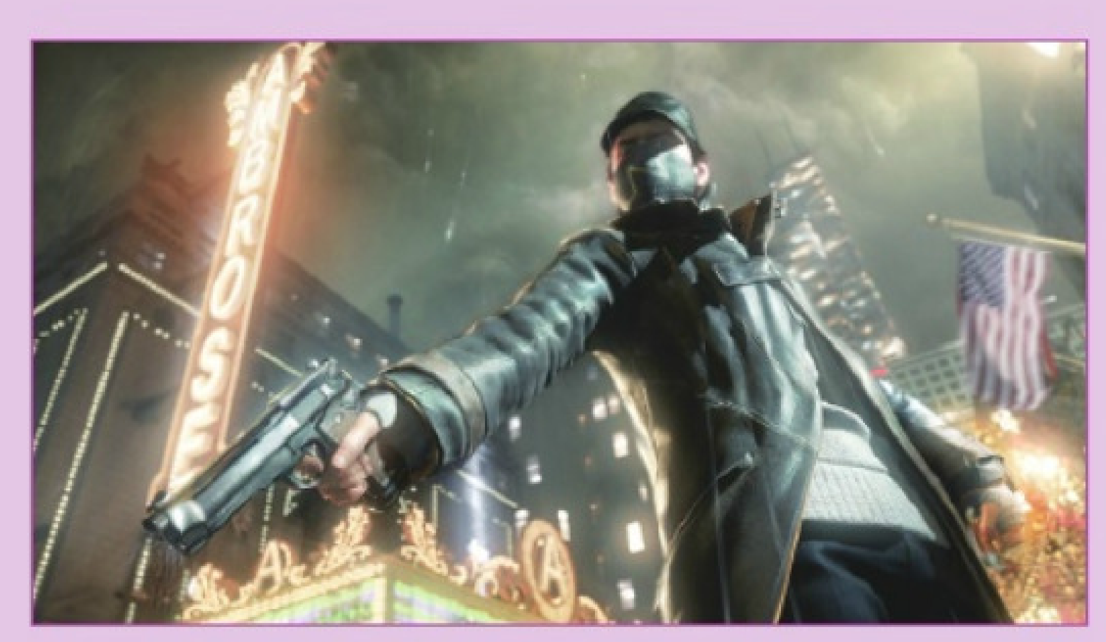
育碧与SCE合作《刺客信条Ⅲ》专属版


育碧软件在自己的发布会上留了一手，《刺客信条Ⅲ》的海战关卡是在索尼的E3发布会上展示的

育碧和索尼电脑娱乐（SCE）在E3期间宣布，将合作为玩家带来分别适用于PlayStation 3和PS Vita平台的《刺客信条Ⅲ》《刺客信条Ⅲ——解放》专属内容。SCE同时将为旗下系统提供游戏中可用的特价捆绑包。这次合作将在玩家运行PS3版《刺客信条Ⅲ》时为其提供4个独家的单人DLC任务。此外，购买《刺客信条Ⅲ》和《解放》的玩家还将获得可在《解放》中使用的独家解锁物件，包括游戏中Connor使用的战斧、特别的人物皮肤、多人游戏角色和升级版的弹药袋。PS3版的《刺客信条Ⅲ》和《解放》将同时于10月31日发售。

头条看点：本刊特派记者亲临了育碧软件E3发布会现场，请期待8月中一期E3专刊关于此次展会的全方位报道。

■ 育碧宣布研发全新品牌“Watch Dogs”


有人质疑次世代引擎为什么就这个画面，但如果你注意一下细节，其中的提高还是很明显的

6月5日，育碧软件在E3上宣布了旗下全新的知识产权，一款名为《监守者》（Watch Dogs）的自由世界动作冒险游戏。《监守者》由育碧蒙特利尔工作室领衔开发，将以混合的尖端技术和复杂的游戏设计呈现出一个真实生动的自由世界，玩家将进入Aiden Pearce的危险世界，他可以潜入任何相互连接的系统，无论是通过操纵交通灯引发一次30辆车连环追尾的事故，用来在闹市枪战中诱捕敌人，还是入侵城市中无所不在的保安摄像机以得到任何人隐私信息，Pearce几乎可以控制支配世界上所有的东西。而玩家的目的就是竭尽所能去废除一个腐败的体系。育碧创意总监Jonathan Morin表示，《监守者》是一款为次世代开发的全新游戏，将突破当今沙盒游戏中的诸多限制。

■ 育碧软件公布8款Wii U平台新作

育碧在E3期间宣布，将于2013年上半年发售8款任天堂Wii U平台的游戏。育碧Wii U平台游戏阵容包括《刺客信条Ⅲ》、生存类惊悚和平台独占游戏《僵尸U》、以及其他众多游戏——《舞力全开4》《复仇者联盟——地球保卫战》《疯兔世界》《雷曼传奇》《运动同乐会》和《我型我塑2013版》，这些游戏将满足包括动作冒险类、舞蹈类、家庭类、健身及运动类游戏粉丝在内的核心玩家和休闲玩家的需求。

育碧月评

Let's Wii U!

或许没有哪个厂商会在E3发布会上用《舞力全开4》这样的产品打头阵，那些跳跃的热舞女郎的剪影看起来太不核心了。然而，如果你了解近年来育碧产品线的构成和盈利点的话，这一切就顺理成章。过去几年，育碧大概是在任天堂平台历史上表现最好的欧美厂商，旗下数款游戏在Wii平台上销售超过百万套，包括“舞力全开”“疯狂兔子”和“赤钢”在内，这为育碧继续深陷在任天堂阵营早早就埋下了伏笔。随着Wii U主机的诞生，育碧再一次将目标对准了任天堂，期望成为第三方开发商中的领导者。

育碧此次的Wii U阵容内容多样，《刺客信条Ⅲ》的千人场面成了Wii U展示机能的一个窗口；《僵尸U》如果像预告片中那么热血也是值得期待的，毕竟在席卷全球的丧尸潮流里，育碧这样的大厂也的确缺乏一个原创的僵尸游戏。《疯兔世界》《雷曼传奇》等育碧热门休闲游戏来到Wii U也是理所当然的，而且和“舞力全开”一样，这种作品只要素质不是太差就稳赚不赔。

育碧执行总裁Yves Guillemot表示，具有创造力的团队将利用Wii U系统的技术优势开发全新的游戏理念，建立起有别于其他平台的特色。或许在很多人眼里，育碧是一个游戏创意很多，但游戏性略逊、耐玩度不够的发行商。在大型主机和PC上，人们对大作的渴求往往让育碧的创意处境尴尬，现在他们因势利导，力攻任天堂旗下的有创意的平台，也算是得其所了。P



看起来热血豪快的《僵尸U》（ZombiU）是一款Wii U独占作品

■刀杀一人，枪射一人，还要准备脚踹第三人，Fisher大叔要将人间凶器风格进行到底

细胞分裂黑名单

■名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ■类型：动作 ■制作：Ubisoft Toronto ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013年 ■撰文：红黑军团



■虐待人犯套取情报的小游戏得到了保留



■伊拉克的米拉瓦地区是Sam Fisher的下一个目标，这HUD的风格与《幽灵小队》太像了

Sam Fisher带着他的三眼幻魔镜、紧身衣、蛇眼光线摄像机和卡巴匕首出场了。看似有些回归传统，但这次大叔玩的比《定罪》（Conviction）还过火百倍。他要彻底冲出黑暗，将选位、观察、等待这些玩意全部抛到脑后，用猎豹般的速度和犀利，将一切威胁米国爸爸的敌人彻底战翻！

让Fisher大叔在和女儿团聚的幸福生活中重返战场，总需要一个理由：在《定罪》故事结束8个月后，敌对国家发出了对美国的最后通牒：撤回所有的海外军力部署，否则将展开大规模报复性袭击。让大统领女士感到恐慌的原因是，一份含有美国情报机构全球高价值目标和间谍信息的档案失踪了。为此，Fisher不得不再次披挂上阵。全新的“第四梯队”被迅速建立起来，它的总部不再位于国安局（NSA）的地下室，而是一架改装的鱼鹰直升机。昔日同僚Anna将继续出任Fisher的后勤人员，闻所未闻的超级装备也会让Fisher如虎添翼，其中最猛的设备莫过于SMI（战略任务界面）——一种可以分析任务场景情报，制定最有效率行动策略的AI，它将使Fisher不再需要窝在阴影中一步步接近目标，而是单枪匹马的杀入目标区域完成任务。

> 在多人模式方面，制作组承诺三代中大受好评的“间谍vs.雇佣兵”模式将会在本作中复活。

多伦多工作室希望本作能成为一款兼具潜入游戏的紧张刺激与动作/射击游戏爽快感的混血形态，这个时髦元素的核心概念是“具有侵略性的潜入”。Fisher在前一分钟蹲在门边，从门缝中标注敌人（“标注&执行”依然存在），下一分钟就可能在阿帕奇直升机的支援下同敌人火爆对射。

即便在枪林弹雨中，你依然可以让Fisher彰显动作巨星的风范。只要一键标出场景中的一个能够到达的位置，就可以触发Dash模式，让主角在高速冲刺中自动做出翻越、攀爬等动作，在这个过程中，玩家可以自由射击敌人和实施体术攻击。以一次人质房的突入为例，结合以往的“标注&执行”系统，Fisher破窗后会迅速扭断放哨杂鱼的脖子，掏出无声手枪点掉眼前的敌人，再朝内屋中的敌人丢出一枚爆弹，最后发射绳索枪，带领VIP离开魔窟——一切都能在很短时间内完成（更多详情请关注下期的E3专题）。

本月头条

EA宣布《最高通缉》同名新作

美国艺电在E3期间宣布了“极品飞车”系列的第17部正式作品《极品飞车——最高通缉》（Need for Speed: Most Wanted），这部与系列第九代同名的游戏将由Criterion Games制作，在风格上应该与“火爆狂飙”系列相似。新作为玩家们提供了一个开放世界，作为最高通缉的要犯，你依旧会碰到大量动作元素，可以自由选择驾驶路径上演警匪追逐的好戏。玩家们能自由驾车行驶到任何地方，发现隐藏的比赛，击败各路敌手，挑战朋友。你所作的一切都是为最终目标服务——成为“最高通缉榜”上的第一名。本作将在10月30日登陆PC、PS3和Xbox 360平台。


你可以通过挑战赛和警匪追逐获得“速度点数”，提升自己在排行榜上的名次，联机模式将基于Autolog 2构建

头条看点：本作虽稍显炒冷饭，但回到了系列拿手的城市场景，气氛渲染看起来很好，与警车的对决让人热血沸腾。

■《荣誉勋章——铁血悍将》亮相E3展


这次“寒霜2”引擎表现出的画面色彩比较丰富，风格写实，不像《战地3》那样阴暗冷峻

EA在E3展上公布了《荣誉勋章——铁血悍将》的最新宣传片以及“索马里行动”关卡的Demo演示。E3宣传片着重介绍了游戏中将要登场的各个国家特种部队的形象，玩家们将和他们联手在全球各个国家和地区并肩作战。索马里行动是本作第一次展示完整的关卡流程，游戏延续了前作的拟真性，射击感良好，另外辅助美军陆军作战的机器人也有登场，展示了它在困难环境中的行动，是对游戏玩法的一个独特扩展。而在多人模式里，玩家可以扮演这些各国的精英战士进行团队对抗。

■《孤岛危机3》揭晓全新弓箭玩法

在本年度E3展上，《孤岛危机3》揭晓了此前概念图中颇为独特的弓箭的玩法。在GameSpot的独家演示中，我们看到弓箭就像枪械一样是可以自由切换的，而且弓箭上可以使用的弹药也多种多样，可以通过拾取、组合等途径得到新的子弹。弓箭不仅在需要秘密行动的场景有用，在激烈战斗中，甚至近战里也相当有用武之地。可以说，弓箭将是纳米服之外，本作添加的一个重要的深度玩法。《孤岛危机3》的制作人Mike Read说，本作使用升级版的CE3引擎开发，将加入一些令人印象深刻的新功能，此外，Crytek承认《孤岛危机2》被主机平台限制，不仅画面缩水，纳米服的操控也是根据手柄重新设计的，他们承诺在《孤岛危机3》中会尽量避免这种情况的发生，而且可能会为PC版开发额外的内容作为补偿。

艺电月评

生存游戏

本届E3上，动作游戏的一个潮流就是从疯狂的火力攻击下转变思路，将冷兵器重新利用起来。许多游戏的主题词从“火爆”转向“生存”，主角们手里的武器从酷到不行的大枪转变成了低调万分的弓箭。

当然，没有人真正希望回到冷兵器时代，就算是这些游戏里最“生存”的新《古墓丽影》，Lara手里的弓箭也是可以冒火的，不仅一箭下去可以引燃场景里的人和物，还有可能引发剧烈的爆炸，这威力可不比一般的枪械差呢。《孤岛惊魂3》里面也有弓箭的使用，在迷人的热带小岛上玩生存，那是再恰当不过的了，只不过在这个游戏里，除了弓箭之外，小刀、匕首可能更受欢迎。如果这样比较一下，《孤岛危机3》里的弓箭戏份，已经不值得放在首批曝光的原画里了，因为它算不上创新，顶多算“跟上了潮流”而已，这态势的变化真是险恶啊……

如今，本世代的动作和射击游戏不仅面临迎接下个世代的压力，那些习以为常的游戏性也到了审美疲劳的危险边缘。早年间，FPS游戏从QUAKE式的科幻打法渐渐向真实性过渡；其后，秘密行动大行其道，那时的主流游戏几乎要被潜行腐蚀殆尽，直到这种不够爽快的玩法被CoD以降的脚本表演式射击游戏所取代。与此同时，掩体射击也早不是MGS这类游戏里略显奇葩的专利，况且，如果你不做掩体射击，玩家就会好没安全感哟。

那么，弓箭、生存，会是一个新的潮流吗？制作人、创意总监们，拜托别这么撞车啊！P



游戏人物在做什么，有什么绝活，完全看它的创造者们处在一个什么样的流行趋势里

■考虑到Issac是一名脑子存在严重贵恙的家伙，因此由他脑补出来的分身突然乱入，又毫无征兆地消失，这还是可以说得通的吧？

死亡空间3

■名称：Dead Space 3 ■类型：射击 ■制作：Visceral Games ■发行：Electronic Arts
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013年 ■撰文：防弹手柄



■Issac的眼神愈发神经质化了，看来他距离全面暴走为期不远？

■怪物的设计，继续诠释着“扭曲”一词的真实内涵

在《死亡空间2》结尾揭示的一打“神印”山寨货，预示着系列故事可以延续下去的极大可能性。果然在无数的事先泄露之后，《死亡空间3》成了E3展上EA发布会的开场游戏，我们将继续跟随星际焊工兄弟Isaac Clarke的步伐，前往名为Tau Volantis的冰冻星球，继续同宇宙中最凶残的异形生物作战。

从目前公布的信息来看，似乎DS3有集前两作之长的趋势，因为Isaac的动作性得到了前所未有的加强，我们也看到了很多其他TPS游戏的影子——主角现在可以做出两侧翻滚、鱼跃前扑的动作，这将让他在被怪物围攻的情况下拥有更强的生存能力。另一个值得注意的技能是匍匐前进和掩护——本作中拥有长程攻击能力的异形依然有限，这两项技能显然是为了手持各种长枪短炮的人类敌人量身定制的——拜石头拜到走火入魔的统一教，与面临被抢班夺权危机的地球政府，也派出了各自的精英部队加入这场争夺之中。除此以外，Issac的隔空取物（Telekinesis）能力也将得到强化，现在玩家可以同时针对多个物体实施“遥控”，这也意味着本作谜题的难度将会加大。

前作的武器系统让玩家们相当满意，因为很多一代中的“废柴”枪械都得到了加强，在火爆场面更多的新作中，制作组还将继续这一思路。离子焊枪的默认攻击方式从发射垂直光束，改成了发射一个能量波；突击步枪除了射速方面的优势以外，制作组还在其护木前端加装了一把大电锯——果然是《战争机器》的作风。

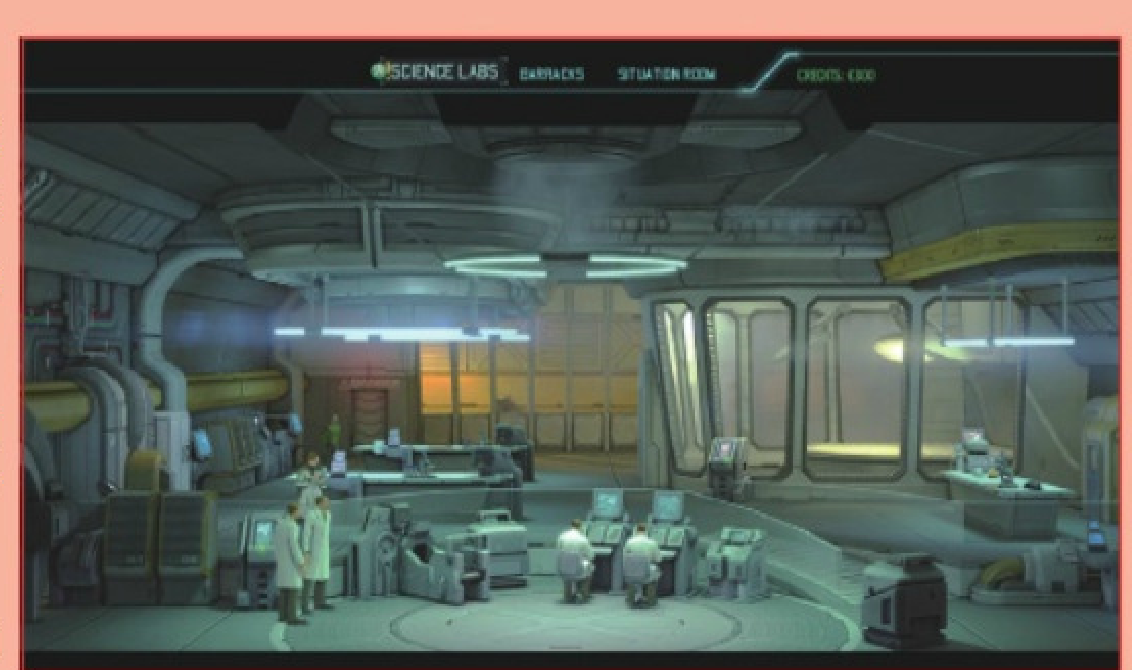
第一部惊悚，第二部动作，第三部杂烩……恐怖题材游戏可能很难避免走上这样一条发展道路。

此外，双人合作将成为本作的首要卖点。第二名神秘的角色被描述成“一个脸上留着瘤状伤疤，眼睛会发出红光”的神秘人，同样身穿Issac的RIG工程套装，除了脊椎部位的状态指示灯颜色不同，根本就是主角的翻版。他很有可能是传言中的Issac的“影武者”。需要特别指出的是，本作并不会在离线模式下强塞给玩家一个拥有“人工智障”特性的AI队友，然后给你到处添堵，而是针对单机和合作两种不同的游戏方式，对关卡设计的内容做出微调，比如只有靠两人的隔空取物术才能解开的谜题，单机模式下靠一个人的力量就能完成。

本月头条

《幽浮》新作亮相E3

由Firaxis制作、2K Games发行的《幽浮》新作《未知敌手》（XCOM: Enemy Unknown）日前在E3发布了新的预告片，并透露了游戏的更多信息。预告片中包括了对Firaxis的制作人Pete Murray的采访，展示了《未知敌手》的开发成果，包括最新的“喷气背包”装甲、岗哨炮塔等，近来很喜欢出镜的Sid Meier也在预告片中客串演出，介绍了为游戏人物设计的超能力。在早前的访谈中，Firaxis表示，本作不会过分为主机版调整操控等设计，表明了对PC用户的重视，E3期间，2K Games又宣布了一个PC独占的特别版，包括独有的画集、海报以及原声音乐等。《幽浮——未知敌手》预定于2012年10月9日发售。



E3预告片展示了庞大的XCOM总部的复杂功能

头条看点：与此同时，2K Games对曾亮相E3的FPS版《幽浮》讳莫如深，这部作品的发售日曾定为10月6日，但从目前来看，两部《幽浮》游戏“打架”是不太可能的，FPS版八成是要明年见了……

■《边境之地2》公布豪华收藏版



《边境之地2》的单机流程据说长达30个小时，从收藏版来看，游戏将更深入地……恶搞避难所文化

Gearbox Software日前宣布了本作收藏版的内容，这个收藏版全名叫“避难所猎人豪华收藏版”，售价99.99美元，除游戏光盘外，还内含Marcus Kincaid的摇头人偶、《深入避难所：〈边境之地2〉的艺术和设计》精装画册、数字漫画下载码、附赠的DLC等。此外还有比这个收藏版还贵50美元的“终极战利品箱限定版”，这个版本在收藏版基础上还包含有：Pandora红色战利品箱的实物收藏品、生物图鉴、布质地图、游戏明信片套装以及Hammerlock长官的战地笔记等。《边境之地2》定于9月18日发售。

■《NBA 2K13》定于10月2日发售

2K Sports的人气游戏《NBA 2K13》在E3期间正式确认，将于10月2日发售，发售日与往年相近。由于本作近年来大幅进化，从E3发布的视频来看，似乎在游戏性上变化不大。而今年对该系列来说最大的挑战就是EA Sports重启的NBA LIVE系列，EA在E3上公布了《NBA LIVE 13》的几个细节，包括先进的AI和图像、网战以及集成了ESPN的电视转播效果等。EA对重启的系列似乎颇为谨慎，目前只公布了PS3和Xbox 360版。

仟游月评

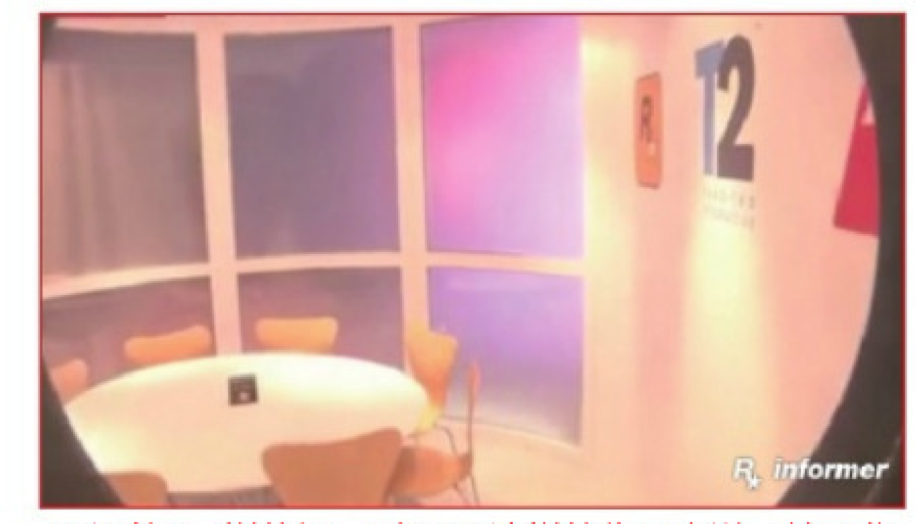
不参展的焦点

5月份以来，陆陆续续传出了Rockstar Games可能不会参加今年E3展的消息，这意味着它旗下的作品，包括《横行霸道V》不会在上半年透露最新进展。

其实也没什么好奇怪的，Rockstar过去历来有缺席E3的传统。虽然游戏连露面都免了，但GTA5仍旧是各路媒体记者八卦的目标。先是有媒体言之凿凿，称GTA5肯定将在今年秋季发售；之后又有博客发布了号称是Rockstar E3媒体间的图片，力图证明R星不出席E3是虚晃一枪。这条消息很快出现在知名游戏八卦网站N4G的头条，不过人们随后发现，媒体间里其实印有Take Two旗下全部发行公司的Logo，此处并不为Rockstar专用。E3开幕后，官方渠道里果然全无GTA5的任何消息，算是熄灭了玩家期待惊喜的最后可能性。

也许是为次世代留力的缘故，本届E3展因为亮点不多而被很多人认为是史上最弱的一届，这也是为什么R星和GTA5的新闻能占据媒体头条的一大原因。也有另外一种看法，那就是以GTA5的影响力，就算不花一分钱去做宣传，显然也是不愁将来大卖特卖的。这有点过于乐观，因为不管如何，一款AAA级作品总是要有一个宣传档期的，R星的相关部门也总要利用几个月时间，在媒体上密集曝光关于新作的消息，这对招揽系列的新玩家还是十分重要的。

如果说R星不在乎美国本土的展会，那么GC或是TGS上应该更是没什么事儿，这样的话，如果有媒体炒作它将在年底发售，时间上确实太紧了——只有没钱的发行商会干出提前一两个月才准备文宣的事。所以不出意外的话，一切正常的话，GTA5的发售日应该还是会设定在2013年吧？ P



所谓的R星媒体间。对GTA5这样的作品来说，越是藏着掖着，似乎越有宣传的效果？



■人头机身组成的大铁人，修长的双臂攻击范围很大



■设定图中的爱国傀儡，脸部由胶皮制成，一只眼睛遗失了

生化震撼无垠

■名称：BioShock Infinite ■类型：射击 ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013年2月26日 ■撰文：死星战将

■如果你嫌自己的火力不够，还有国父替你顶着呢——前提你要将他耐心收服

只要看过去年E3展期间《生化震撼——无垠》的试玩版，你就会为之深深折服：天马行空的世界观、华丽震撼的画面、前所未有的交互性……它是去年E3的最佳游戏之一。时隔一年，《无垠》里不仅填充进了新游戏模式，还有登场人物。

在本作里，主角——私家侦探Booker DeWitt将相继遭遇下面一些角色：兼备超能力与枪法的激进暴民、酷爱用大炮将敌人统统轰成渣的疯狂政治领袖、深得系列前两作里老大爹之真传的大铁人（Handyman），以及一头身高数十米的钢铁怪鸟——Songbird。在创意总监Ken Levine看来，这些还远远不够，于是你还会碰到“爱国傀儡”（Motorized Patriot）。

爱国傀儡属于“民改军”的产物，它转身性能很差，动动脑子就并非不可战胜。

爱国傀儡实际上是一种手持摇柄式转筒机关枪的自动机器人，造型灵感来自于美国国父华盛顿，背后两面用美利坚国旗做成的旗帜（抑或是翅膀？）分外醒目。根据官方的说法，爱国傀儡原本是哥伦比亚城里的智能导游，但当整座城市都被卷入混乱血腥的帮派内战后，游戏里的两大核心势力——由当年哥伦比亚城的创造者所建组的民族沙文组织“奠基人”及自称“人民之声”的反政府工会联盟出于自身利益考虑，均将手中的智能导游重新编程，变为可怕的战斗机器。同别的敌人相比，有很多特性使得爱国傀儡与众不同。比如它战斗时毫无畏惧，完全忽视自身防御，至始至终将全部火力冲你倾泻。

Ken Levine表示，爱国傀儡和此前公布的大铁人角色一样，在游戏中均是作为小型Boss级敌人出现的，他们各自拥有独特的背景来历，了解他们的故事你会更有代入感。比如大铁人是肉体加机器的混合体，与老大爹的角色类似，但它外型更华丽，动作也灵巧异常。大铁人的头部和心脏仍属于有机部位，特别是心脏，与肺叶一道被封装在一个特殊的透明容器内，并依靠未知的特殊机制来维持正常的生理循环运作。

由于爱国傀儡是台机器人，因此玩家也可将它破解，令它为自己效力。但如果你要夺取爱国者手中那把所向披靡的摇柄式机枪的话，就唯有将它推倒这一条路可选。P

本月头条

《神雕侠侣》7月5日开启第一次测试



金庸又一力作被改编成网游

完美世界于6月8日正式宣布，旗下的2D回合动作网游《神雕侠侣》将于7月5日开启第一次测试。完美世界表示，本次测试将开启一组双线服务器，可实现万人同时在线。除此之外为了让广大玩家充分体验《神雕侠侣》的乐趣，本次测试专门准备了豪华礼包、百万元宝等的丰厚大礼。

据悉，作为完美世界“大武侠GAME”战略布局的重要组成产品，《神雕侠侣》始终追求“为用户提供革命性游戏体验”。凭借“双引擎无缝集成”这一里程碑性质的技术革新，《神雕侠侣》在业界首次推出“动作回合”新概念，从画面、特效、战斗打击感与爽快度以及其他众多玩法上突破传统回合制网游瓶颈，封测时玩家可以感受到游戏带来的十二大特色，藉此可以满足玩家对游戏各个方面的高端需求。

头条看点：传统回合制单一的战斗方式已经无法满足现如今的玩家，《神雕侠侣》提出“动作回合”概念，将传统的单线战斗进化为非线性战斗游戏，每套攻击都包含“攻击”“特效渲染”“判定”“硬直表现”“力回馈”“环境影响”等具体流程，将打击感、高速密集的战斗节奏以及真实的环境互动等要素展现给玩家。

■《诛仙2——时光之书》5月29日正式公测

2012年5月29日上午10:00，完美世界旗下的3D玄幻网游《诛仙2——时光之书》正式进入公测。据悉，此次时光之书将给玩家带来异次元时空十大革新，探秘梦境河阳，勇闯无尽世界神武镇元塔，还有激发潜行的元婴系统可以为玩家开启无限成长空间。



凭时光之书卡入驻新服可以得到大量游戏道具

在公测开启的同时，《诛仙2》项目组还全新开放3组全新服务器，他们分别是新网通三区权倾天下、新电信五区龙吟九州、新电信五区凤舞九翔。

■《神鬼世界》资料片“英雄传说”6月28日上线

6月28日完美世界旗下的北欧神话网游《神鬼世界》正式更新今年的年度资料片“英雄传说”。据悉，在资料片“英雄传说”中，一个关于战神的传说会彻底改变神鬼世界，玩家将以全新的身份探索这个全新的世界，并在成长的道路上迎接各种新的挑战。玩家不但可以自主选择升级发展的方向，还将在职业进阶的终极关卡处揭开传说的谜底，最终历练晋升为英雄。每个人在大陆中的每一次决定都将影响你的职业发展，因此每个人都将在《神鬼世界》中成就属于自己独一无二的英雄传说。另外《神鬼世界》“英雄传说”还引入了北欧神话之中“星座守护”概念，所有玩家都将面临“十二星座守护灵”的全新挑战。而“我身边的平民英雄”大型公益活动也凸显了完美世界的社会责任感。

完美月评

中华情

前阵子下班做地铁回家，意外地见到一位穿着汉服的小姑娘恬静地在一边等车，不由多看了两眼，碎花的襦裙，半绾的秀发，素颜，清净素雅，在人群中格外显眼。

说到汉服又想到了朋友以前推荐的一篇小文——《曾经有一件羽衣——名叫霓裳》，作者是一名汉服爱好者，也是中国古文明的爱好者，文中最后说到“记住吧，记住吧，曾经有一个时代叫汉唐，曾经有一条河流叫长江，曾经有一对图腾叫龙凤，曾经有一件羽衣——名叫霓裳!”，可我一直认为我们不需要去记住，因为其实我们从未曾遗忘。生下来就是炎黄子孙的我们，骨子里就透着中华民族的气息，传统文化充斥着我们的生活，从银幕上常见的历史剧、火爆的修仙小说再到国人喜欢的武侠网游。

很多人说中国的游戏形式喜欢抄袭，很多人说中国的游戏之间很多雷同，但这些游戏的设计背景，人物角色都透着浓浓的中华特色。

先秦的《山海经》作为一部富于神话传说的最古老的地理书，其中讲述了丰富的各种知识，但对大多数人来说晦涩难懂；上古的世界充斥着神秘莫测，由于太过高深使很多人没有耐心去细细解读；“手如柔荑，肤如凝脂，领如蝤蛴，齿如瓠犀，螓首蛾眉，巧笑倩兮，美目盼兮”的古典美女固然让人神往，但那些以一敌百、排山倒海的绝世武功更让人心驰神往。这样蕴含着这些元素的网游让我们多了一条更加直接的接触到这些中华瑰丽宝藏的途径，有些网游的故事背景让我们仿佛身处到上古时期，骑着神兽威风四射，《诛仙》里的陆雪琪，白衣若雪、仙气飘飘；碧瑶人如其名、颜瞬如花，人物设计者为我们带来了绝对东方的精致容貌，见者哪有不心动之理。还有那些各种武侠门派，各种武功招式，完全可以满足玩家仗剑江湖、快意恩仇的英雄梦。

就在千百年后的今天，我们穿着GUCCI的时装，坐在麦当劳的厅堂，轻触着“苹果”，去感受骨子里的中华，驰骋在广阔的上古大地上，完成我们想做大侠的梦想。P

赤壁 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sg.wanmei.com/

《赤壁》两大奶妈PK法则

■北京 N次方

在《赤壁》里，兵器即是职业，选择其中一个武器兵种，即是选择你的职业和未来发展方向。而扇和舞这两种职业，虽然外形很相似，却有着完全不同的技能招式和加点方法。

扇子、与舞的定位

很多人会说，扇子怎么玩啊？你选扇子和舞这样的奶妈职业还PK？其实不然，谁说选这两种职业就一定是治疗？谁说治疗就不能PK？何况现在赤壁还有主副兵器切换的这种逆天设定存在。扇与舞搭配那也是超级给力的存在。

这两个职业到底哪个强哪个弱？如果非要选充满仁爱的医生职业，是主舞副扇还是主扇副舞？到底怎么搭配会更厉害一些？别急，慢慢来，了解这两个职业的定位之后，各位一定会有自己的判断的。玩治疗，就要有玩治疗的天赋，技巧、走位、操作缺一不可。

舞者的选择

先说舞吧，舞基本上是属于纯奶妈流。不过他的技能也是很变态的。不要小看它后面的技能，配合上专精的伤害那可绝对是够你喝一壶的。而且现在比较主流的玩法就是主舞副扇了。

舞的技能专精选择：自认为舞的主要神技如下，退避>必胜=鬼魅>倾国>打断=勇往>涓涓>铮铮>淙淙>抚慰。其中鬼魅与必胜最好不要并存。所谓的打断，是专精右边一排里的灵动之舞的延伸技能，点2点即为100%打断。当然这种加点方法也不一定是最后的，仁者见仁智者见智，只有通过摸索和多PK才能真正找到适合自己的加点方式。

扇子的选择

再说扇子，作为游戏中的法师类职业，其群攻技能非常出色，扇子群的厉害。主要表现在控场技能方面，45级技能冰雨加满能群8个怪。实乃升级之速度型选手必选职业之一。玩扇子PK走位很重要，特别是群P时，同时切记该怂时就要怂，打不到没关系，但千万不能逞英雄。老老实实跟着大部队走，接受各位哥哥姐姐的保护。等到合适的时机群它一下下，何况你的加血技能也同样给力，捉住机会总有胜利的希望。

奶妈的快速升级之路

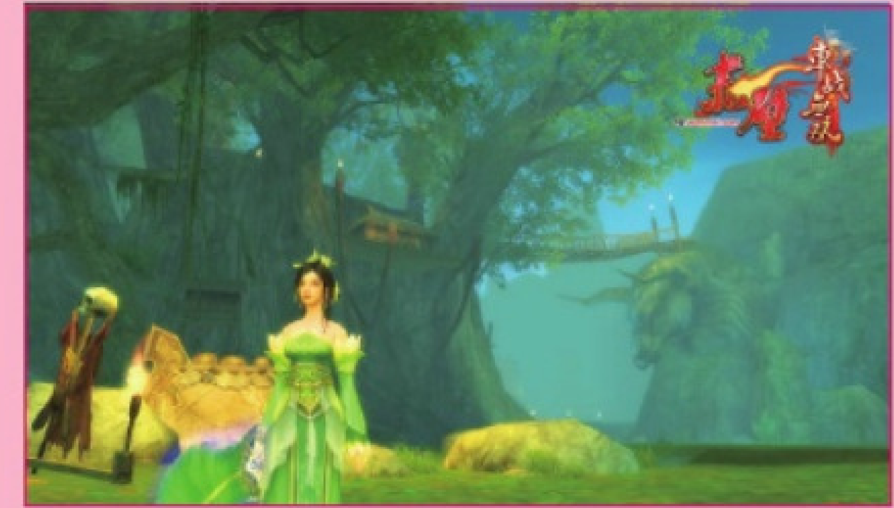
如果你想玩能加血，又能群的，那就只有扇子了。但是前期，就是60级之前，最好要低调些，因为那样防御低且血少，打起架来还是很吃亏的。也可以在80级之前选择刀戟盾这几个职业冲级，到了80后再转职成为职业奶妈，即免去了升级的痛苦，也能快速达到自己的目的。

如果想要从开始熟悉+血兵种的话，还是选择扇吧，扇子在45级就群攻的冰雨术，不过45级之前用风弹打怪也不慢，常喝茶就行了。扇子的群在综合看来是最强大的。扇子的加点网上已经有很多了，再次就不列举了。

有骨灰玩家曾言：玩治疗，一要有天生怜悯心，二要有一定的装备，三是要会保命，最后一点，治疗不只是加血工具，治疗同样也是大局掌控者，可以定生死，定胜败，定乾坤。

结语

扇和舞都是很有玩点的职业，PK来说有优势也非常被动，血脆而又低防，所以需要时刻保持冷静；该隐忍时就要隐忍，学会厚积薄发；最后一点，也是最重要的，游戏就是娱乐，想玩扇或者舞，你就要有一个平常心，有作为治疗的医者之心你会收获真正的快乐。希望大家都能在《赤壁》里感受到PK竞技的快乐真谛。



二者既有相似又有不同之处



扇子的防御很脆弱



扇子群怪可以快速升级



扇子与舞的外形很难区分



扇子与舞需要受到队友的保护

神鬼世界 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

解读《神鬼世界》英雄传说

■河北 老鸭

如果把游戏更新内容以纯粹的数据流形式来解读，并不会有太多的用处。其实，数据流就是一套概括性属性，只能作为参考、而非依据。本次我们将理性的分析全新版本“英雄传说”，将更新中的难点与疑点进行探索。

职业进阶，利弊何存？

对职业进阶与以往的各类角色属性优化看似相同，但是却有着本质上的不同。相同点在于都是提升了角色的战斗性能，突出了职业的战斗特点。而不同点在于，本次职业进阶仅仅是一个开始，并且没有对角色属性做出任何调整，而是在装备体系、技能体系上，做出了相应的更行。但是我们能够清楚的发现，装备体系出现了进阶的灵魂、神兵套装，而技能体系仅仅是出现了两个英雄技能以及拓展两个原有技能到15级。那么这些元素的出现，意味着什么呢？

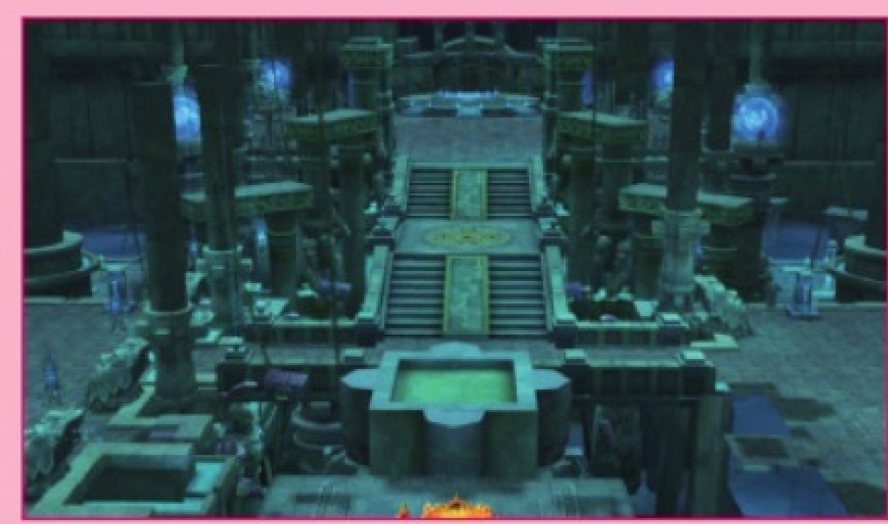
首先来说，英雄技能的问世是为了更好的发挥出职业作战特性，例如角斗士强调了蛮横攻击、圣骑士重点突出了MT的防守效果、魔导师着重体现了高攻特性等。那么这些特性主要作用在哪些方面呢？第一，我们可以发现英雄技能没有突出单体作战的强化；第二，英雄技能的功效主要体现在团队作战中；第三，英雄技能让职业不平衡的现象越发明显。其中，英雄技能令职业不平衡性的彰显，是本次更新内最大的弊端。我们以PvE战斗为例，黄金5职业的战斗格局更加稳固，既大祭司、圣骑士、潜伏者、魔导师、神射手，相对而言英雄技能的出现，使得角斗士、猎魂者、诗舞者、魔剑士在团队PvE内，进一步失去了实际作用。毕竟PvE强调的就是DPS、MT、治疗，这三项硬性指标。

通过本次职业进阶来看，可以预料这仅仅是对职业技能体制更新的开端。放弃两个英雄技能不予考虑，仅从提升两个原有技能到15级，就足以证明职业技能向着更高等级发展的趋势已经展开。那么随着技能体质的整体更新，将会对现有的游戏战斗形态带来什么样的改变呢？如是说全部职业技能在今后统统晋升为15级，是否可以让如今表现略差的职业，展现出其应有的战斗实力呢？例如全面提升角斗士的技能攻击实力，从而让其近身DPS的威力发挥到极致；而猎魂者进一步巩固Debuff效果，并在团队作战中展现出绝对控场的实力，并出现针对Boss的Debuff技能等等。当然这仅仅是我们目前的构想，但随着游戏不断的深入，职业性能被深度挖掘，上述这些内容也许就在下一次版本更新中出现。

大型副本——12星座守护神殿

游戏每一次更新，都会带来全新的副本体验。而“英雄传说”却给我们带来了长达一年的期盼。本次出现的“12星座守护神殿”副本，是以12星座为蓝本，并且每月更新一个星座副本，累计时间跨度长达1年。我们先从游戏的本质来看，在此系列副本今后长达一年的时间中，游戏中出现的各类新式道具，似乎皆可从这一系列副本中获得。此外，这一系列副本还很有可能和今后出现的各类剧情任务相连，以星座副本为依托，从而跨度游戏中的主线任务。那么如今开放的星座守护神殿副本，又有哪些值得我们特别关注的内容呢？

该副本共有3个难度，其中普通难度、精英难度不会给玩家造成任何困扰，就算精英难度中的怪物实力增强、并且数量增多，但30分钟的时限也足以让玩家通关，真正具有挑战的是英雄难度！在时限仅有的10分钟之内，玩家要面对难度超过精英级别数倍的战斗，特别是在Boss战斗中，Boss的发狂程度令人发指！特别是Boss技能的不间断释放以及召唤小怪的次数频繁，这不仅仅是对玩家个体战斗实力的考验，同时对整个队伍之间的默契程度、配合作战，都是具有较大的考验。完全可以说，英雄难度下的“12星座”副本，就是典型的团队配合型副本。下面我们来对目前出现的巨蟹Boss形态，做做一番讲解吧。首先，要认清巨蟹Boss的攻击形态，巨蟹Boss的普通并不是很强，在单纯的物理攻击下，巨

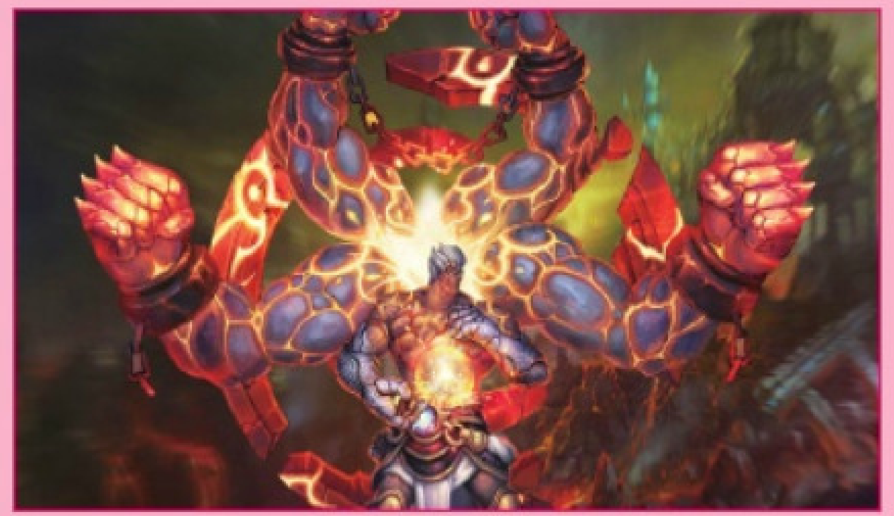

泰坦王座内景


“英雄传说”新副本巨蟹宫


神秘Boss关卡泰坦王座



新Boss尼莫


新Boss擎天神阿特拉斯

蟹Boss的仇恨还是很好拉住的，这点只要MT不出现操作失误，就不会构成任何危险。再来看下巨蟹Boss的魔法技能，通常来说Boss的魔法技能分为三种：单体攻击、群体攻击、Debuff攻击，巨蟹Boss也不例外。巨蟹Boss有一个令人十分恐惧的Debuff技能，该技能以范围形态出现，当巨蟹Boss释放该技能之后，技能范围区域内的玩家将禁受各类减益效果的加持，当次Debuff技能出现后，对MT来说并没有太大的损害，因为在挑战英雄难度时，队伍中必然会有大祭司的存在，此时只需要大祭司加大对MT的治疗即可。但是如果说DPS受到巨蟹Boss的Debuff攻击，那么就将对通关副本的时间带来巨大影响，毕竟击杀巨蟹Boss是具有时间限制的。所以说，为了避免DPS受到Debuff的影响，要么就是成功躲避Debuff攻击，要么就是大祭司即时的进行净化。巨蟹Boss除了释放Debuff之外，还具有召唤小怪的攻击方式，而召唤出来的小怪，似乎对MT的仇恨并不在意，反而是对辅助职业情有独钟。所以此时团队就要做出人员分配，对辅助职业也就是大祭司做出合理性保护。

随着英雄系统的不断开启，我们也可以完全预测到“12星座”副本的难度，一定会是越发的增强。如今，仅仅开启了两个英雄技能，而随后又将有多少个英雄技能开启，又会有哪些技能等级提升到15级？随着这些系统的不断深入，“12星座”作为系列副本，其难度的提升也实属必然。其实我们还可以进一步预测，召唤兽系统是否也具备了“英雄”开发潜质呢？如若说召唤兽系统也加入到“英雄”系列中，那么游戏又将会有哪些变动？似乎，对于一些提升召唤兽品质的道具，将迎来新一轮的市场发展契机。

杀戮的挑战——泰坦王座

首先说，泰坦王座是目前游戏中最具有诱惑的地图，该地图中的全部怪物，皆为Boss级别。其次，这又是一张充满杀戮的红色地图，所以这里因“财”而起的各类争端，必然是接连不断。其三，泰坦王座必然会成为各大公会争相垄断的焦点地图。泰坦王座中实力较低的Boss，这里就不在多做介绍，凭借多人之力将其斩杀是非常轻松之事。下面笔者主要为大家讲解下实力较强的数个Boss的攻击特点，请大家酌情参考。

首先是西亚尔，这个Boss的攻击特点是冰元素攻击，其中范围较大的攻击技能有召唤海浪、释放激流。这两种技能都是区域性攻击技能，所以DPS职业要十分谨慎，并且该技能的作用时间较长。除了直接攻击技能之外，西亚尔还会释放Debuff技能来干扰我们的进攻，最典型的就是释放水泡将附近的玩家围困。如果说MT被西亚尔围困，那么此时DPS无法撤出攻击姿态，西亚尔针对MT的仇恨将立刻转移到DPS身上，危险系数的多与少，相信大家已经心知肚明了。

其次是泰戈尔，泰戈尔与西亚尔的属性恰巧相反，泰戈尔是火属性攻击，所以泰戈尔的攻击伤害要略高于西亚尔。泰戈尔的攻击伴有眩晕效果，这点要引起MT的注意。泰戈尔最难对付的技能，就是它会召唤分身来进行战斗，所以MT在建立仇恨的时候就要格外小心。一旦泰戈尔分身出现，MT阵营随即派出人手将分身拉走，因为当泰戈尔分身与本体同时发动进攻后，所产生的伤害为例并非是1+1！这点需要谨记。

最后是泰坦王座中的终极Boss——克洛洛斯。对于克洛洛斯的打法并没有太多技巧，基本上只有用人海战术将其埋葬。克洛洛斯的技能主要有：召唤闪电阵法、释放电能并引发爆炸效果、制造范围性AoE伤害技能、并且召唤大量泰坦使徒。但克洛洛斯真正恐怖的技能，则是当其HP下降到临界点之后，将以大狂暴的姿态出现。此时才是克洛洛斯最为变态的攻击形态。所有技能的伤害效果将成倍增加，此时已经没有任何可行的方案，唯一可行之法就是使用人海战术，并以最快的速度将克洛洛斯击杀在地。

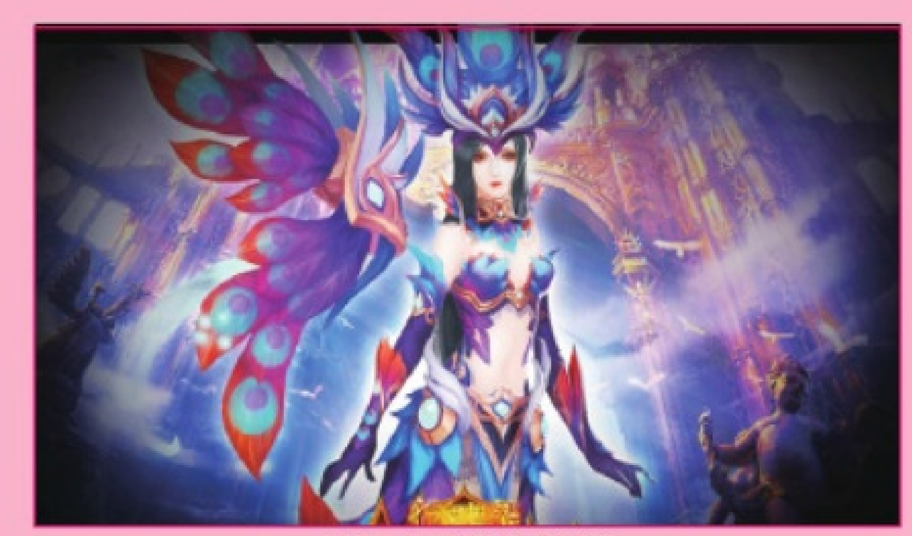
除了笔者讲解的上述内容外，本次英雄传说版本中还有进阶装备、绿图恶魔之心、副本泰坦地牢、副本流放之地等内容。由于其内容相对简单，这里就不再深度讲解。总之本次英雄传说版本的更新，也将开启《神鬼世界》职业体系发展的新纪元。


“英雄传说”新地图恶魔之心



“英雄传说”新领域奥林匹斯之巅


英雄新挑战——不死亡灵


诗舞者英雄新套装


“英雄传说”邪恶双子泰坦

武林外传 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

《武林外传》盛夏的约定

■北京 清风云淡

在京城那标志性的金色飞龙面前，有两个并排站着的角色，一个刀君，一个医仙。他们静静看着周围这一片忙碌。仿佛周遭的一切，都与他们无关……

六年了，我又回到这里，不知道什么时候，眼前的一切渐渐模糊。但往事种种，却渐渐清晰，在脑海中一幕幕放映着。那一个约定，那一个属于游戏的，属于我们两个人的约定——六年前，你好像一句戏言般的话语，我却当了真的承诺。

那年夏天，好像每个人都在谈论着七侠镇，谈论着同福客栈，白展堂、佟湘玉、郭芙蓉、七舅老爷，葵花点穴手、排山倒海以及这款同名的搞笑网络游戏《武林外传》。刚刚步入大学的我，自然也不例外，和寝室这帮注定一辈子的兄弟，不断念叨着那一句句经典的台词。那时候，《武林外传》同名的网络游戏即将开测，成为网游世界的火热话题。但一直对网络游戏不大感冒的我自然不会关注这些。但是，在这个游戏开测的前夕，我遇到了你。

初次见你，你一副弱不禁风的样子惹人怜惜，好像一阵强风都能把你刮倒一般。但是在你那微微苍白的脸上，依然能够看到阳光般的微笑，那么美丽，那么纯洁。当时的我还是个毛头小子，就这样被你那美丽的容颜所吸引，还有那银铃般的笑声，深深烙印在我的心中。时间久了，我便知道你的身体不是很好，也问过你数次，但都得不到答案。你总是和我说，是因为你吃得少，肠胃又不好，自然身体比较弱了。虽然对这个回答一直存疑，但你的语气却让我每每不敢加以怀疑。于是只好作罢。

记得那一日中午，烈日炎炎。我和往常一样，在食堂打了饭送到你宿舍楼下。那天你的脸色也格外得好，眼神也带着兴奋。我看在眼里，喜在心里，不由自主地想问，却又不知道如何说起。你好像看出了我的心思，轻轻接过饭盒，笑呵呵地说："你知道吗？我之前一直很期待的一款网游就要开测了。"我突然觉得很不可思议，睁大了双眼惊讶地看着她。在我看来，这样一个好似林黛玉般弱不禁风的女孩子，理应在闲暇时间多多休息。可她似乎恰恰玩心颇重，我本来对网游便毫无好感，这般想着，心中颇有几分不悦，于是说道："玩什么游戏啊！你哪来那么多时间？"

我的声音第一次如此的高，语气也第一次如此的不讲道理。然而你显然没有预料到我会有如此之大的反应，看向我的眼光中带着几分的诧异，然后慢慢变为委屈。我清晰地记得，你当时皱紧了眉头，小声说道："我只是……想让生活多彩一些。"其实你知道吗，当我对你发火时，我就后悔了。因为我是个不懂风情的人，不知道如何对一个女孩子表达自己的感情。就像有时你望着我的眼神中满是期待和温情，可我却把视线转向别处。我想，那一刻你心里一定很失望吧。过了这么久，我也一直迟迟没有对你表白，不知道是自己害怕被拒绝，还是害怕同学间的流言蜚语。但是朦胧的情意却让我对你的关心超越了普通同学之间的感情。"对不起，我只是……我只是不希望你太累了。"我慌忙解释着，生怕你会不高兴。"游戏难道会让人觉得累吗？游戏会给人带来快乐，你没有玩过，又怎么能下定论？"你急促地说着。

我一楞，好像泄了气的皮球，再也没有了强硬的感觉。"是什么游戏？"我试探性地问了一句。你的脸色好转，嘟起小嘴轻声道："《武林外传》"这个名字，当时是电视剧的独占，虽然很喜欢这个名字，但是一直不关心网络游戏的我，还是第一次听说有这样一款武林外传的同名网络游戏。我看着你慢慢平复的情绪，歉意地笑了笑："对不起，我刚刚没顾及你的感受。"

你的嘴角轻轻上挑，露出甜美的笑容，这个让我一直无法忘记的笑容。

"那你会和我一起玩吗？"你满心期盼地问我。


你最后一次下线是在这里


等你回来我一定要对你表白


人生的路只有一次，就像走过这座吊桥


你离开后，我的世界一片黑暗


偶然的机会，我知道你永远离开了我

虽然我对游戏并没有什么兴趣，但是看着你一脸希冀的神情，不知道是什么力量，让我点了点头。你将喜悦写在脸上，好像一只开心的小猫，笑意盈盈间将一只手挽住我的胳膊说："我答应你，每天最多只玩两个小时，好不好？"

那一年，我第一次玩网游；那一年，我和你一起，走进了武林的世界中。在里面，我看到了七侠镇，我看到了同福客栈，我笨拙地操作着我的角色，傻傻地和游戏里的老白、佟掌柜"合影"。好像真的感觉自己就是这武林中的一员，和他们一起面对着这些武林轶事。

日子波澜不惊地过着，你也按照我们之前的约定，每天2小时一过，你便乖乖下线，休息。而我，却渐渐喜欢上了这虚拟的世界，只要是闲暇的时间，我都会在游戏中打怪升级，技术也越来越好。等到我已经成长为一个可以勉强群怪的枪豪时，你还只是一个散人，你告诉我女孩子不喜欢打打杀杀，所以想要做一个医生，来救死扶伤。你说，如果现实真的有这样能让人起死回生的医生该多好？那人们将不会惧怕死亡，也不会有那么多的生离死别的场面。但是你说这些话的时候，语气城中面容略带几分悲伤，而我却沉醉在游戏中，忽略了你的感受……

渐渐地，你上线的时间越来越少。而我，除了中午依旧给你送饭，见你的时间和次数却在慢慢变少。那一次，当我还在因为一个"武林败类"的打怪场子而和游戏里仇人刀剑相向时，你发来一个好友信息："我可能……我可能最近上不了游戏了。还有，中午也不用给我送饭了，我会让寝室的女孩子帮我打饭。这是我的账号，记得要帮我升级喔。"我心不在焉地回复了一下，便继续开始鏖战。

过了许久，你又发过来一条信息过来："我下次上线的时候，希望还在这里看到你，好吗？""嗯，一定会。"我将这行字回了过去。"那等你回来的时候，做我身后的医生，助我和仇人对决，好吗？"你沉默了很久，不一会，一个电话打来，我皱了皱眉头，可能是很久没听到你的声音了，那听起来怪怪的，似乎还有些陌生。"我答应你，可是……可是游戏中如果你死了，我一定要在你尸体上踩几下才救你起来。"她似乎顽皮地说着。"哈哈，这可是你说的哦？等你回来，我一定自杀一次，让你踩！这是咱们俩的约定哈。"我开心地笑了起来，却没有想为什么你的声音和之前不一样了，变得如此虚弱，如此的无力。下一刻，你便挂了电话，同时游戏中你的名字也暗了下去……那一刹那，我心中一颤，好像什么东西被抽走了一般，但随即便摇了摇头，没有再去想什么。

之后的日子波澜不惊，没有了你的消息，我开始有些不习惯。但时间久了，也慢慢变得自然了。我一开始以为你只是休息休息，加上我不忍心打搅你，觉得你会像之前一样遵守我们的约定，于是我一个人继续在游戏中升级、砸装备。没有了你的日子，心中犹如被打翻了的五味杂瓶，但却食之无味，过得平淡如水。

可我怎会知道，这一别，便是永恒……

当我得知你永远离开我的时候，我当时正在鸣沙荒漠和帮派一起锄奸剿贼，匡扶武林正义。那一瞬间，我满脸的不可思议，我当时停下了游戏，我一遍遍地问着，咆哮着，一遍遍地重复着，好像一个癫狂的病人……最后，我接受了这个事实，却只能泪流满面。我看着电脑里被仇家击杀的人物，那一瞬间，我好像什么都明白了，为什么电话中，你会沉默，为什么你的声音会如此虚弱。然而我却完全没有留意，以至于连你的最后一面都没有见到。游戏中的我，就这么躺在沙漠之上，静静地，一动不动……"你说过要来救我的，你来啊？你说过要在我的尸体上踩几下再救我的，可是现在你在哪里？"我把头埋在双膝之中，不断重复着你和我说的最后一句话，你那句玩笑一般的承诺，我却当了真。

过了一会儿，我登录了你的账号。在角色界面，我看到你的名字，人物的样子，刹那间，让我的泪水夺眶而出。"如果现实真的有这样能让人起死回生的医生该多好？那人们将不会惧怕死亡，将不会有那么多的生离死别的场面"我的脑海中不断回想起之前的一幕幕，但直到最后，我也没和你说出我的情意。

只是这一切，我再也看不到了……

思念是一种很玄的东西，如影，随形……

六年了，我还在这里，远离了江湖的纷争，习惯了隐居的日子。

这一年的武林，桃花开了，我还在这里，可是你在哪里……


冰冷的密道无法禁锢我对你的感情


五行试炼的水阵浇不灭我对你的情意


火阵只会让我增加对你的思念越积越深


我信守承诺，在这里静静地等你，六年的时光如白驹过隙


我不要江山，只要你

本月头条

《梦想世界》第4届全国争霸赛拉开战幕

作为回合制网游中最具人气的PK赛事，《梦想世界》的第4届全国争霸赛将于暑期8月拉开战幕，目前赛事正火热报名中。多益网络表示，此次争霸赛延续以往深入民心的公平赛制，奖励方面在延续去年的基础上略有调整。另外报名参赛直接就是90级，每人都拥有等额的游戏资源。冠军为每人5000元现金大奖，共设133个现金奖，以保证人人都能拿到奖励。据悉，第4届全国争霸赛的报名条件依然是游戏角色达到8级，40级获得比赛资格，每人将在比赛服务器中获得一个全新90级账号以及千万游戏币，利用这些资源，根据职业特点以及自己的战术选择，自由选择装备、技能、修炼及宠物，在同一起跑线，体验回合制策略PK的魅力。


第4届全国争霸赛延续了去年的奖金力度

头条看点：133个现金大奖，14～16个冠军每人5000元，是不是很诱人。这也正表明了多益网络推广游戏的一种方式，而选择暑期展开比赛，也是为了让学生群体更好地参加赛事。在国内来说，同级别比赛中《梦想世界》全国争霸赛的中奖概率可算是最高的。

■《神武》推出飞行坐骑


《神武》超萌与天然呆的坐骑哪种才是你的最爱

近日，回合制网游《神武》推出全新飞行坐骑，让所有玩家翱翔天空不再是梦想。据悉，这些新推出的飞行坐骑造型超萌又多样，天然呆的“富贵金鳞”，眼神犀利的“翔天战鹰”，还有光华流转的“烟云宝扇”，既可以卖萌，又可以耍酷、还可以玩仙气，另外更可以体验坐骑养育的全过程。多益网络表示，对坐骑进行为期五天的喂养和教导，就可以打造一只有独特个性的坐骑，飞行坐骑还可以进行染色和装备装饰，宠物会对玩家附加各种给力的属性。此外，《神武》“江湖奇缘”的内容也不容错过，跨服比武“群雄逐鹿”、对抗副本“神魔前线”、子女变身、装备卦象、江湖奇遇都会让玩家在这个暑假中充满着各种各样的惊喜。

■《命运之轮》开启酷炫新时代

多益网络旗下的《命运之轮》与今年夏天正式开启不删档内测。《命运之轮》是多益网络最新推出的2.5D即时制小客户端魔幻大作。游戏采用自主研发的游戏引擎，拥有国内最快的3D游戏场景转换速度，多线程加载技术可保证同时支持千人同屏作战。超小的容量、恢宏的文化、多样的玩法、酷炫的特效,创新的小客户端呈现出一个奇幻的大世界。据悉，《命运之轮》颠覆传统挂机打怪升级模式，让玩家可以在玩中成长。不仅有内外双成长剧情以及种类繁多的冒险副本，还有多彩丰富的线上活动。另外《命运之轮》设有独特的个人微副本，能够让你在短时间内领略精彩的冒险故事。独创随机性心愿探索任务，告别传统网游一成不变的成长体验。而且游戏还有的翅膀、坐骑和小精灵系统，可以让玩家在游戏的过程中更加拉风。

多益月评

金钱的游戏

坐骑，时下的主流网游中都会有这种代步工具的设定，即便是单机游戏中，偶尔也可以见到它们的身影。最初的坐骑的目的无非是在代步的基础上，让人物的属性略微提高些，同时更有代入感。但随着网游的发展，这些坐骑从单纯的代步工具逐渐发展成为高价值商品，譬如商城贩卖或是稀有掉落，这种变化让这些原本有着正常使用功能的道具变成了某些玩家拉风晒金的东西，当然，被改变的除了坐骑，还有装备……

在5173等游戏类交易平台上，我们可以轻易发现这种动辄几千甚至上万的装备或账号。其实这种情况并不是刚刚才发生的，早在“传奇”时代，一把裁决、屠龙的价格，就早已是这个数字了。前一段的“九阴”不是也传出以10万人民币拍出全服唯一的一把屠龙刀鞘吗？就连时下最火爆的游戏，不是也有一件极品装备可以换一套海景别墅的戏虐之言么……

我见过嘴里喊着“我在现实中已经没有追求”的富二代，也见过大把通过游戏来赚钱的个人或工作室。但这些是他们的错误么？既然游戏的人多，那么我们为什么不能在这里淘金呢。

回想游戏刚刚进入国内的时候，游戏的环境还是颇为单纯，一个月花个3、50也就到了尽头，虽然也有通过游戏来获利的玩家，但在当时的环境之下，毕竟属于少数。随着网民的数量越来越多，浮躁的环境也随之被带到了网络上，也许是为了追求利益，于是盗号的、骗人的、赚钱的花样层出不穷，就连游戏似乎也变了味道，不过还好的是并不是所有游戏制作商都没了良心，譬如那种升级装备失败会积攒人品条，人品条攒满之后升级装备一定成功的这种游戏。相比那种完全比“脸”的游戏，他们似乎高尚了一些。

时至今日，玩游戏花个几百上千甚至上万的都不新鲜，但游戏的氛围已经发生了翻天覆地的变化，从单纯的游戏变成了追求个性的面子游戏，游戏的乐趣似乎已经被玩家所遗忘，这中间所付出的代价有多沉重？你知，我知，运营商知。P

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》敏耐方寸擂台单挑策略

■上海 傅忆梦

不同于《神武》常规PK的清宝宝路线，今天给大家介绍敏耐方寸的另类擂台单挑策略——杀人为上。敏耐方寸的宗旨很简单：Hold全场，控制对面的输出，纵使对面一身极品属性、一串变异宠，就是让对方有千钧之力而不得发。

大唐篇

与大唐擂台单挑时第一回合先催眠大唐宝宝，宝宝点大唐。催眠是方寸的神技，在战术中扮演了举足轻重的角色。先催眠对面宝宝主要有三个优点：第一是速度快的控制宠、高保命宠等放任下去很麻烦；第二最大化伤害，此战术就是杀人，假如是第一回合封大唐的话，第二回合对方就很有可能会防御。第三是如果带着反制宠的话，基本不怕对面大唐的平砍，不如直接封对面宠物 。

最后注意的是大唐可能会临死前拉化生孩子，建议先拉法宠来守尸应对，再去封那孩子，毕竟很多孩子抗封。

狮驼篇

狮驼的威胁来自变身之后，打狮驼的战术与打大唐基本相同，第一回合催眠宝宝，即使第一回合狮驼变身，第二回合还是有控制机会。第二回合失魂狮驼。宝宝直接点狮驼。

如果狮驼临死前拉化生孩子，处理方法也与大唐相同。

法系篇

法系比物理系难对付，主要分析下怎样增加胜率。第一回合首先失魂对方，主要是为了降防，宝宝点人。第二回合催眠对面宝宝，宝宝照例点人，如果第二回合对面就开始防御了，宝宝的输出效果可能会打折扣。

我们还可以采用另外一种路线，第二回合不用催眠宝宝，全力杀宝宝，运气好是能杀掉宝宝的，即使不死也残血了，那么下一回合对面就要召宝宝了，只要对面开始召宝宝，我们的机会就来了。

封系篇

跟封系单挑擂台，如果速度输了，可以说已经输了一半，所以速度很重要。这里的封系也包含了五庄和天宫，下面以天魔为例来分析下单挑擂台战术：

与天魔单挑擂台，一定要准备一个感知宠来对付天魔的隐身。第一回合要根据己方的宠物决定，如果是法宠就失心对面封系，如果是攻宠就失魂。然后宝宝杀人。第二回则是对应的双封和催眠，控制对方输出。这是理想情况下的战术。

当然，有可能场面很不幸，对面比我们速度快，而且一上来就把我控制了，这个时候就是拼宝宝的时候，高隐宠或反制宠都能带来意想不到的转机。积蓄愤怒，对面的法宠用高隐的攻宠干掉。我方反制宠被封的情况下，如果对面是攻宠，暂时不用急着换宝宝，防御有时能起到奇效。如果对方是法宠，赶紧换宝宝。人物选择性地保护自己的宝宝，等待时机，如果法抗修满，是不用怕对面神速封系的。与封系擂台单挑，就是比速度和脸。很多方寸面对封系会选择第一回合分身，这完全没必要，首先对方未必快过你，其次这就是你不自信的表现，气势上已经输了。

辅助系

化生、普陀这两个门派和封系一样，基本都是依靠宝宝输出的门派，擂台上是很少遇到的，所以起手肯定是双封对面宝宝，需要注意的是不要看到罗刹就用法封，现在攻罗刹也是不少的。然后下面的回合里宠物持续秒人，失心封人。

战术思路很简单，对面持续换宝宝，我们就持续控制，这需要准备好两只法宠，给对手施加压力。普陀要比化生难对付一些，主要是神佑、灵动两个技能比较有扰乱性。



方寸山镇派宝剑



方寸山技能失心符



方寸山技能催眠符



方寸山技能五雷咒



方寸山技能太乙神雷

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》装备打孔分析

■山西 四不像

提高装备属性的途径有许多种，而其中，给装备打孔就是一种最实用，最直接的方式。打了孔的装备，装备属性极大提升，从而进一步提高玩家自身的战斗实力。今天，为大家分析一下关于《梦想世界》的装备打孔。

打孔准备

打孔需要的道具是天金淬，主要通过上缴金字塔迷宫宝物时随机获得，也可以在集市“秘宝商人”处购买天金淬口袋。

天金淬最初是1级小天金淬，可以在光明之家2楼通过2合1的方式进行合成或者提纯。合成可以提高天金淬的档次，影响可以打通的气孔数。提纯则能提高天金淬的等级，以便作用于更高级的装备。

打孔后需要向装备灌注八卦真气。八卦真气主要通过副本以及梦境寻宝获得，也可以直接向秘宝商人购买精纯的真气。

八卦真气有稀薄、驳杂、稠密、精纯4个等级，可以在光明之家2楼通过4合1的方式进行提纯，越高级的真气效果越好，具体效果参见下表。

真气类型	稀薄	驳杂	稠密	精纯
八卦·乾气	力量+2	力量+3	力量+4	力量+5
八卦·巽气	敏捷+2	敏捷+3	敏捷+4	敏捷+5
八卦·坎气	魔力+2	魔力+3	魔力+4	魔力+5
八卦·艮气	魅力+2	魅力+3	魅力+4	魅力+5
八卦·坤气	体质+2	体质+3	体质+4	体质+5
八卦·兑气	受伤减少5	受伤减少10	受伤减少15	受伤减少20
八卦·离气	伤害增加5	伤害增加10	伤害增加15	伤害增加20
八卦·震气	坐骑经验+1%	坐骑经验+2%	坐骑经验+3%	坐骑经验+4%

灌气开光

打好孔以后，就可以进行灌注、开光了。

不同的装备有不同的卦象，同样的装备也有不同的卦象，但是某个卦象只会出现在一个装备上。只有帽子才有3孔卦象，其他的装备只有2孔的卦象，假如说，一个衣服，打了3孔开光，必然会失败的。所以说，如果需要卦象的效果，就要打2个孔；如果想要真气的效果，就打3个孔，毕竟多1个孔就多放一个真气，就多了一点效果。具体的卦象可以参照下表，灌注真气的顺序一定要对应，只有按照正确的八卦摆放才能有一定概率开出卦象。

3孔卦象	出现部位	1级效果	灌注真气顺序
乾为天	帽子	物理爆击率+1%	乾 乾 乾
坎为水	帽子	法术爆击率+1%	坎 坎 坎
巽为风	帽子	封印与抗封成功率+1%	巽 巽 巽
艮为山	帽子	恢复法术效果+1%	艮 艮 艮
坤为地	帽子	受爆击概率-1%	坤 坤 坤

2孔卦象	出现部位	1级效果	灌注真气顺序
火雷噬嗑	帽子	物理命中率+3%	离 震
水山蹇	帽子	法术伤害结果+2%	坎 艮
泽水困	腰带	所受物理伤害结果-3%	兑 坎
泽天夬	腰带	所受法术伤害结果-3%	兑 乾
天水讼	护腕	额外获得攻击5点	乾 坎
山雷颐	护腕	额外获得防御5点	艮 震
风地观	护腕	额外获得干扰5点	巽 坤


稠密的坎气可得到魔力+4


各种八卦真气


鹤发童颜的打孔NPC


精纯的震气可提高坐骑经验4%


天金淬用于装备开窍打孔

火天大有	法宝	进入战斗时SP增加6	离 乾
雷风恒	武器	被攻击命中时有1%概率回血	震 巽
泽地萃	武器	被封印命中时有1%概率反击	兑 坤
雷地豫	帽子，法宝	获得人物经验值+3%	震 坤
地泽临	铠甲，腰带	体质+8	坤 兑
天火同人	铠甲，戒指	力量+8	乾 离
水火既济	铠甲，项链	魔力+8	坎 离
山风蛊	铠甲，鞋子	魅力+8	艮 巽
风山渐	铠甲，鞋子	敏捷+8	巽 艮

开光时需要注意的是：只有灌注了同样纯度的真气，才可能开出卦象，两个不同纯度的真气是不可以的。品质较低的装备，在开光时的成功率会稍高一些。但是根据笔者的经验，开光成功率一般都在50%上下浮动，所以开光前一定要做好心理准备。

开光后有两种可能：开光成功，真气效果消失，取而代之的是整合威力更强的卦象效果；开光失败，无卦象，但是真气效果会得到一定量的提升。失败了如果想继续开光，就需要剥离真气，重新灌注打孔。

最优卦象选择

要说最好的卦象，自然是3孔的帽子卦象了。除了抗爆击的以外，其他都是各个职业非常重要的卦象。帽子的选择相对于其他装备也更容易一些，弄一个属性中等的特技50帽子来打孔是比较合适的，天金淬的资金也可以节省一些，只要4个就可以了，而高级的装备需要更多的天金淬。不过，从其他玩家的反映来看，帽子的开光成功率是很低的，开了十几次还没成功的大有人在。笔者仅见过台服玩家成功开光一个乾为天的帽子，得到了5%的物理爆击率，而且是一次就成功的，再度证明了人品在开光中的重要性。

如果你觉得打3孔在金钱上比较吃力，那么还可以选择2孔的帽子卦象，法师效果是增加法术伤害，战士是增加命中，一方面增加了输出，另一方面则保证了命中率。3孔卦象是必杀一击，而2孔卦象是稳定伤害。

2孔卦象中，笔者最推荐的就是武器的卦象。雷风恒是术士专用，被攻击时有概率按照魅力回血，魅力越高回复越多，而且群攻也有效，在天选战场上经常看见一个群攻过去，术士回的血比打掉的还多。泽地萃是战士法师使用的，被封时有几率反击，虽然被封印了，但是当前回合的伤害输出仍然得到了一定的保证。

护腕的卦象则倾向于PK，可以算作一个持续回合数少的“准备”。在卦象上选择可以偏向自己一些特色招式，比如剑战可以选择增加干扰点来使用针锋相对，道法可以选择增加防御点来使用真武空明咒隐身。如果你觉得自己对控制点的需要不是按么强烈，还是打3孔，灌注伤害类真气吧。

而对于最后五种增加属性的卦象，笔者不太推荐，我们可以算一笔帐：以体质+8的卦象为例，如果打3孔，放满3个稀薄真气，开光失败，那么就应该是3个体质+3效果，即体质+9。如果这样放真气，不用考虑开光的成功率，效果还会比之前的好一些。

不过这种办法的限制就是不能同一种真气一直使用，因为灌注真气的规则是，3个以后的真气效果会减半，而5个以后就无效果，产生的卦象则不会受到限制。属性卦象有4个装备需要：铠甲、戒指、项链、鞋子，如果是打3孔，就要灌注4种不同的真气了。属性卦象的针对性很强，戒指只能出力量，项链只能出魔力，鞋子只能出敏捷魅力，不是自己职业需要的卦象效果，就不要再犹豫了，打3孔放需要的真气吧！

后记

纸上得来终觉浅，需要提高自己装备的属性还需要大家在实践中多做尝试，只有亲自体验过才能知道当中的奥妙，等你打造出一把江湖神器，你必将从此声名远扬，为众人羡慕嫉妒恨。P



天金淬与真气都可以进行合成



心魔剑打通了2孔真气



已经开光的天蚕宝衣



装着天金淬的口袋



装备好了，战斗时才会感到轻松愉快

本月头条

《天龙八部Online》带来清爽暑假



历年暑期版《天龙八部Online》都有不可错过的内容，今年更不例外

压抑的高考已经过去了，炎炎夏日正式来临了，搜狐畅游近日表示，旗下的武侠网游《天龙八部Online》暑期特别欢乐汇将为玩家带来最畅爽的激情假日。跟随暑期特别欢乐汇活动的发布，全新的“真元系统”也正式更新，此举开启了手工套装属性飞升的革命；跨场景自动寻路也在本次版本中更新，此举让“路痴们”以及“懒人们”也得以解放双手，随心畅游大江南北；而工资系统的颠覆性改造，为非人民币玩家带来给力福音；珍兽银行全新开启，心爱的宝宝有了温暖新“家”，除此以外更有端午、芒种、小满等节气特色活动，只要参加就有实用的人民币道具以及拉风坐骑时装的免费赠送。

头条看点：要说时下玩游戏的主流人群，恐怕还是以学生为主，而一年一度的暑假，则是学生们时间最多的时候，在这个时候推出针对暑假的游戏内容，可以说是贴合玩家群体的一种做法。而且本次暑期版还针对工资系统做出改造以及颇具中国特色的节气活动，不得不承认搜狐畅游在这些内容上颇为用心。

■《桃园》大型资料片将于ChinaJoy期间提供试玩

近日，搜狐畅游次世代计划GAME+计划中的回合网游《桃园》将于暑期强档展开公测。据悉，这款拥有次世代画面、不读秒战斗、全屏召唤技、云职业、骑乘战斗和拟真宠物6大革新玩法的回合网游即将公布其首部大型资料片，并在ChinaJoy上展出并提供试玩。届时将推出新职业“先登死士”以及全新50级副本等全新玩法。现在，《桃园》正在举行各种暑期活动，尤其是每日送出的数码奖品等等，其中的iPhone4S更是诱人。


《桃园》战斗实景截图

■《轩辕剑》电视剧版将于本月登录湖南卫视



《轩辕剑之天之痕》海报

搜狐畅游近日透露，改编自大宇经典单机游戏《轩辕剑》系列《天之痕》的同名电视剧将于本月登陆湖南卫视与广大观众见面。该剧由推出过“仙剑”系列电视剧的唐人影视投拍制作。演员阵容上不仅有当红明星胡歌、刘诗诗领衔，还启用了蒋劲夫、古力娜扎等新人，分别饰演游戏中的宇文拓、拓跋玉儿、陈靖仇、于小雪等角色。

另外今年还是《轩辕剑》诞生22周年，作为华语游戏圈历史最悠久的游戏系列，其最新作《轩辕剑6》目前也在研发中，在电视剧热播期间，系列相关的纪念活动也将同步展开。

畅游活动

《天龙八部》有奖活动

《天龙八部Online》是搜狐畅游自主研发，面向全球玩家推出的3D后武侠网游，也是畅游“大武侠大江湖”产品线的领军之作。《天龙八部Online》选取金庸笔下最富代表性的十大门派，以曲折动人的剧情与富有传统韵味的特色玩法，重现了浩瀚的金庸江湖，并融合跨游戏并接、云服务器、智能生态调节三大技术打造“天外江湖”体系，创造多服势力自由交互的沙盘式空间，让玩家体验破尽天下武学，行走天外江湖的巅峰武圣世界。

《天龙八部Online》暑期欢乐汇为玩家带来畅爽的激情假日，你有什么愿望要对游戏中的伙伴说呢？请把你想说的话告诉我们，将有机会获得《天龙八部Online》的可爱的兔子公仔。

活动截止日期：2012年7月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年9月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》兔子公仔1个。


《天龙八部Online》兔子公仔

2012年5月中旬刊有奖问答中奖名单

上海 梁晓明

甘肃 洪路

贵州 谢广英

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》与高手过招

■四川 阿鱼

“呜哇！”“哇！”“啊呀！”当少林寺内的惨叫声传出约莫一炷香时间后，一队人马灰头土脸地从少林寺大门走了出来。

走在队伍前面的是一名少林弟子，他穿着破破烂烂的僧袍，拄着一根半截禅杖，脸上青一块紫一块，一看就是刚挨了揍。在少林弟子身后，跟着天山、武当、峨眉、慕容、丐帮五大门派的5名弟子，他们也和少林弟子一样，身上破烂，武器残缺，脸庞开花。

一行人就这样默默地走着，散发出一种极为压抑的气场，令人透不过气来。“尼玛！”突然，一声怒吼打破了原有的宁静，只见天山弟子一脸的怒容：“萧远山与慕容博这两个老家伙真过分，说了不要打脸，还打得那么狠。现在我的脸五颜六色的，还怎么去把妹子？”

“哼，我说小帅你就别叫苦了。”天山旁边的峨眉幽幽地说道，“你受伤还算轻的。

你看看觉远和尚、清风道士、慕容小生、老乞丐他们，哪一个都比你惨，浑身是伤啊！再看看小女子我，我柳嫣儿好好的一个大姑娘，愣是被打成了熊猫……”

“唉，也不是我老乞丐说闲话。慕容小生你好歹和慕容博有亲戚关系，他也下得了手？”被称作“老乞丐”的丐帮弟子一脸的不解。“你妹儿！我怎么知道他老人家六亲不认？”慕容小生没好气地回答。

“好了，大家都别吵了！这是我们第二次失败了，我们得好好总结一下前两次失败的原因。”少林弟子觉远的一席话，把大伙带进了那不堪回首的记忆中。

一闯少室山

一天前，应少林弟子觉远的邀请，清风、小帅、柳嫣儿、老乞丐与慕容小生来到少林寺，对付在少室山闹事的四大恶人：丁春秋、慕容复、庄聚贤与鸠摩智。

这6人都是各大门派的佼佼者，他们一路上披荆斩棘，先后击败了鸠摩智、庄聚贤、慕容复与丁春秋，解除了少林寺表面的危机。这6位侠士正欲功成身退，却遇见了一名求援的少林弟子。少林弟子一脸焦急地告诉大家：萧远山与慕容博两大高手因为克制不了体内的心魔，导致狂性大发。他们出其不意地击伤了扫地神僧，并将其围困在藏经阁外的空地上。扫地僧现在只能勉力支撑，也不知还能坚持几天，形势十分危急。

面对少林不为人知的巨大危机，6位侠士没有退缩，他们跟随少林弟子找到了萧远山与慕容博，并与之对战。结果，6人被萧远山的“焚天灭地”绝技轻松秒杀。

经过一番商讨，大家终于想出了应对方法。萧远山武艺超群，身怀两大绝技“擒龙手”与“焚天灭地”。“擒龙手”能够将目标拉到自己身边，并降低目标的移动速度；“焚天灭地”则是威力极强的大范围群攻绝技，对手若不能及时躲避，必将死于非命。因此，与萧远山的战斗，“躲”是第一要素。

战斗中，萧远山每损失一定血量，就会施展“擒龙手”将所有对手拉到身边，接着念起口诀，施展“焚天灭地”。而萧远山念出口诀的时间，就是大家躲避的最好时机。所有人，瞬移的瞬移，加速的加速，务必在最短的时间内离开“焚天灭地”的攻击范围。此技能的攻击范围极大，大家能走多远就走多远。没有瞬移与加速技能的人，也别慌乱，只要在被抓后的第一时间跑步离开，就能躲开群攻伤害。


萧远山与慕容博大闹少室山


跑龙套的鸠摩智


少林弟子求援


与萧远山战斗


萧远山施展绝技：焚天灭地

二闯少室山

众人商讨出对付萧远山的办法后，十分兴奋，一个个磨拳擦掌，跃跃欲试。于是，他们再次杀上少林寺，再度蹂躏了丁春秋4人，又一次站在了萧远山与慕容博面前。

与上次一样，首先是萧远山出手攻击。由于已经掌握了破解萧远山绝技的诀窍，大家打得顺风顺水，不一会儿便让萧远山陷入困境。

众人正要一鼓作气击败萧远山，没想到慕容博及时出手，替下了疲劳的萧远山。这是无耻的车轮战啊！

慕容博身兼十大门派的绝技，他召唤出4个“内息”NPC，随机携带四大门派的招牌技能。

当慕容博的血量减少到一定程度时，他会随机召唤一个“内息”向自己移动。“内息”免疫一切伤害，与慕容博合体后，他将拥有“内息”携带的必杀技。

起初，6位侠士被慕容博的绝技打了个措手不及。大家一会儿被慕容博施展的武当绝技麻痹住，一会儿被从天而降的慕容剑气砸伤，一会儿被天山的寒冰冻伤，一个个被慕容博弄得心惊胆寒，以为这家伙神通广大，无所不能。幸好觉远及时稳住了心神，带领大家见招拆招。

被麻痹了，带麻痹效果解除，觉远就迅速上前吸引慕容博火力，柳嫣儿立即给大伙儿补血；剑气出现后，大家及时远离它们坠落的范围；有人被寒冰冻住了，柳嫣儿就给他补血；不一会儿，6位侠士又恢复了高手本色，气定神闲地与慕容博游斗。

见自己的绝招被逐一破解，慕容博有些急了。他大喝一声，将最后一个内息召唤过来，融入自己身体。霎时间，慕容博身上出现了一个淡紫色的光圈，犹如一个盾牌守护在他面前。

“啊！这不是我峨眉派的护盾绝技么？想不到慕容博也偷学了去！大家集中火力，全力攻击，砸碎他的护盾。”柳嫣儿杏眼怒睁，柳眉倒竖，气冲冲地说道。众人便依柳嫣儿所言，全力攻击慕容博，很快便将他身上的护盾给击碎了。

4个“内息”皆被破解，自己也受了不小的伤，面对如此窘境，慕容博大声喊道：“萧兄，你休息够了罢？若你再不出手相助，等我败给这些小辈，接下来就轮到你了！”

慕容博话音刚落，萧远山便加入了战斗：“哼，为了对付这群小辈，你我今天就抛开往日成见，携手作战吧！”

萧远山与慕容博并肩作战，仅仅是为了对付一群后起之秀，这是觉远等人未曾想到的。在萧远山与慕容博的联手攻击下，6位侠士压力倍增。偏偏在这个时候，萧、慕二人身上的黑色心魔发作了。

它们出现在场景四周，用强大的邪念形成了护盾，保护萧远山与慕容博免疫侠士们的攻击。与此同时，在黑色心魔的作用下，萧远山与慕容博攻击力暴增，轻轻一掌便将觉远击成重伤，随后又杀向其余侠士。在两大高手几乎狂暴的攻击下，队伍再次覆灭。

商讨破敌之策

收起飘零的思绪，大家从记忆回到了现实里。觉远说得很对，相互埋怨无济于事，关键是找出失败的原因。

“不知大家发现没有？”一直沉默着的清风开口说话了，“那些黑色心魔是可以被攻击的。我无意中击杀了两个黑色心魔，然后在它们消失的地方竟然出现了两个‘达摩正心’，一个是萧远山的，一个是慕容博的。不过，我一直没想明白这达摩正心有何用；而且就算击杀了黑色心魔，又会有新的黑色心魔出现，萧远山与慕容博依旧狂暴，实在令人想不明白。”

“呃，清风，你是说你看到了达摩正心？”觉远眼睛一亮，追问道。“嗯，但我不明白它的用处。”清风回答。

“阿弥陀佛！”觉远念了一声佛号，然后严肃地说道，“这达摩正心乃是天


再战萧远山


慕容博施展毒功


从天而降的剑气


解救被寒冰冻住的队友


黑色心魔与达摩正心

下间最为正义的神物，相传是达摩祖师圆寂之后，遗留在世间的正气之物。此物通常会在最邪恶的地方出现，用无尽的正气压制邪恶。或许，清风看到的达摩正心就是遏制萧、慕二人狂暴状态的关键。”

“尼玛！我明白了！”天山弟子小帅一副恍然大悟的模样，“我们应该把那两个老家伙引到各自的正心里，让正心来对付他们。”“唔，这听起来有些玄乎，不过事到如今，不妨试一试。必须尽快救出扫地神僧！”老乞丐附和道。“对，无论如何也要试一试，本姑娘要报这‘毁容’之仇。”柳嫣儿气呼呼地赞成道。”唔……虽说慕容博是我慕容家的长辈，但我也要大义灭亲，解除少林之危。你们怎么说，我就怎么做！”慕容小生表态。

“好！那小僧就带领大家三战少室山！”觉远信心十足地说道。

三闯少室山

6位侠士刚刚踏入少林寺，就遇上了鸠摩智手下的众番僧。“尼玛，想不到鸠摩智这群人还没走，今天小爷就要大开杀戒，拿他们祭旗！”小帅大喊道。

接下来，一行人再度依次蹂躏了鸠摩智、庄聚贤、慕容复与丁春秋4人。据说，丁春秋在溃逃后，曾仰望苍天老泪纵横：“天啊！我都一把年纪了，为啥还让我遭受此劫，被几个小辈几次三番的羞辱？老夫憋屈啊！”觉远等人才不管丁春秋是否憋屈。他们径直来到了藏经阁外，与萧远山、慕容博再次交战。

进入战斗后，侠士们配合默契，随机应变，牢牢地掌控着场上态势。数回合之后，萧远山与慕容博联袂登场，黑色心魔也随之出现。

“大家快！”觉远大喊，“现在萧远山与慕容博的目标是我，我跑着躲避他们的攻击。你们迅速集中火力，击杀黑色心魔。待达摩正心出现后，我就把他们引到各自的正心内。柳嫣儿女侠请注意给我补血！”

众人依照觉远所言，齐心协力，很快便击杀了两个黑色心魔。与此同时，新的黑色心魔出现在了其他地方。

“很好！大家继续去杀其他心魔，我这就把两个敌人引到各自的正心内。”觉远一边说着，一边跑向慕容博的达摩正心，慕容博与萧远山紧随其后。

当慕容博进入正心的那一刹那，他似乎遭受了极为严重的打击，原本钢筋铁骨的身躯竟然发出了破碎的响声，生命值在一瞬间下降了许多。紧接着，觉远又将萧远山带入了属于他的达摩正心；同样的，萧远山生命值也减少了。

“就是这样！大家继续。”素来沉稳的觉远再也压抑不住心中的喜悦，微笑着喊道，“如果敌人转移了攻击目标，就由被攻击的人继续吸引敌人，其他人照常攻击黑色心魔，请柳嫣儿女侠给我们及时治疗。”

在众人有条不紊地奋战下，萧远山与慕容博终于抵挡不住了。“哼，没想到老夫竟然会被几个小辈逼到如此绝境。既然这样，就休怪老夫无情了！萧远山你还在等什么，我们一起施展最厉害的手段吧！”慕容博怒道。“哈哈哈！”萧远山大笑道，“也罢也罢！是你们逼我的！看招！”

“呵！”两人大喝一声，迅速移动到扫地僧面前，开始默念口诀。与此同时，在远离扫地僧的侠士们身边，突然出现了数个黑色心魔。这些心魔似乎在响应萧、慕二人的召唤，竟缓缓地靠近二人。

“不好！”觉远大喊一声，“他们这是要聚集所有心魔的邪恶力量，施展毁天灭地的一击。一旦有任何一个心魔到达他们身边，毁灭绝技便会施展出来，届时，我们将难逃灭顶之灾。”“大家速度击杀身边的黑色心魔，决不能让它们靠近敌人！”清风跟着说道。

一场紧张的交锋后，所有黑色心魔均被击杀。萧远山与慕容博不仅未能施展出毁灭绝技，反而受到了心魔的反噬，遭受重创，彻底失去了战斗力。

尾声

战斗结束，萧远山与慕容博身上的心魔被彻底清除。两人如梦初醒，跌跌撞撞地来到扫地僧面前，深深地忏悔。脸色苍白的扫地僧一脸慈祥，微微一笑，然后双手合十，轻轻地念道：“阿弥陀佛！善哉！善哉！”少林寺这座庄严的古刹，终于重归宁静。P



丁春秋再遭蹂躏



击杀黑色心魔，唤出达摩正心



阻止黑色心魔向Boss移动



击败两大高手



获得通关成就

代号X7 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：尚未开放

《代号X7》与主美谈游戏

■北京 faith

《代号X7》是畅游次世代GAME+计划公布的一款大型3D幻想神话题材网游。游戏融合多个神话体系缔造出自有的封神体系世界观，玩家可在不同文明和地域之间自由穿梭，经历不同世界观下的诸多历史与神话事件。

游戏名称由来

“X”，代表着未知，而目前人类所未知的领域还有很多，接近于无限，因此“X”又隐藏着无限的意味，同时“X”还蕴含着完美和希望；“7”，是巴比伦元年代权利和名誉的象征，在西方神话中代表着“打开宇宙的钥匙”。《代号X7》是畅游研发团队采用自研次世代引擎“黑火”（Darkfire Engine）正在精心雕琢中的一款3D神话网游。研发团队以“X7”为开发代号，正是期望游戏能够成为“X”与“7”的完美结合，让自己的作品成为打开次世代网游大门的钥匙，用游戏带给玩家无限的畅想和希望。

偶遇主美

在GAME+计划的发布会现场，我们偶遇了现在担任《代号X7》游戏的研发主美仁原，他全程参与了“天龙八部”系列游戏与《鹿鼎记》等搜狐畅游自主研发的游戏美术工作。那么在他看来《代号X7》这款游戏与目前搜狐畅游旗下的游戏差距在哪里呢？

兼并包容的东西方文化游戏背景

在今年的GAME+发布会上介绍说《代号X7》的游戏背景非常有意思，然而既然是兼并包容了东西方文化的游戏背景，那么在美术上必然会增加并突出这种文化上的代入感，仁原给我们举了个例子：“比如说我们会在游戏中考虑设置一个威尼斯建城风格的江南小镇，在场景的关卡设计上会把这种东方细腻清新的建筑和西方华丽装备的建城思维互相结合，形成视觉上的冲击力和新鲜感。除此之外我们还会非常强调NPC与故事背景的贴合，使其融入其中。”

除此之外，仁原还表示这款游戏的种族和职业虽然目前不能公布，但可以透露一点的是将会非常有乐趣，之所以要保密，是因为种族和职业的设计策划会更有发言权。但是仁原强调，该游戏的设计并不会停留在传统套路上，他们的想法是要赋予人物更多的动作与面目表情，让该游戏的人物比目前市面上游戏中的人物更真实，而不是一个3D模型。同时他还表示该游戏未来发布的很多角色，玩家都会十分熟悉，比如《西游记》中的牛魔王。也正是因为这些角色会为所有玩家所熟知，因此也只有将这些角色设计的更有感情，更有张力，突出他们的性格才能让玩家印象深刻。

“黑火”引擎打造不一样的画面

相比其它游戏，代号X7使用自主研发的“黑火”引擎可以算是一大看点，除了可以更紧密贴合游戏版本之外，在美术效果方面，“黑火”引擎给游戏画面和效果也带来了不少改进，首先光源和大气环境的模拟系统功能都十分强大，这是目前“视网膜拟真系统”最成熟的地方，即使只看游戏截图都能有明显感受。

其次是渲染功能，可以强化《代号X7》的3D模型表现效果。另外该引擎还有一个强大的编辑器，这样美术人员自己就可以编辑音效和关卡触发点，这是以前游戏策划才会做的工作，但是融入了美术的想法之后其实反而更能提升游戏画面的整体质量。比如为场景拼关卡的美术更知道哪里是合适的事件触发点，这样可以给玩家创造更有视觉冲击力的战斗画面。

最后，仁原谦虚地表示，《代号X7》的画面效果还有很大的提升空间。他说：“精益求精是最基本的要求，比着更高更难的要求是创新，真正做到有画面有新意，X7美术团队会用诚心创造出，一个令人流连忘返的游戏世界”。

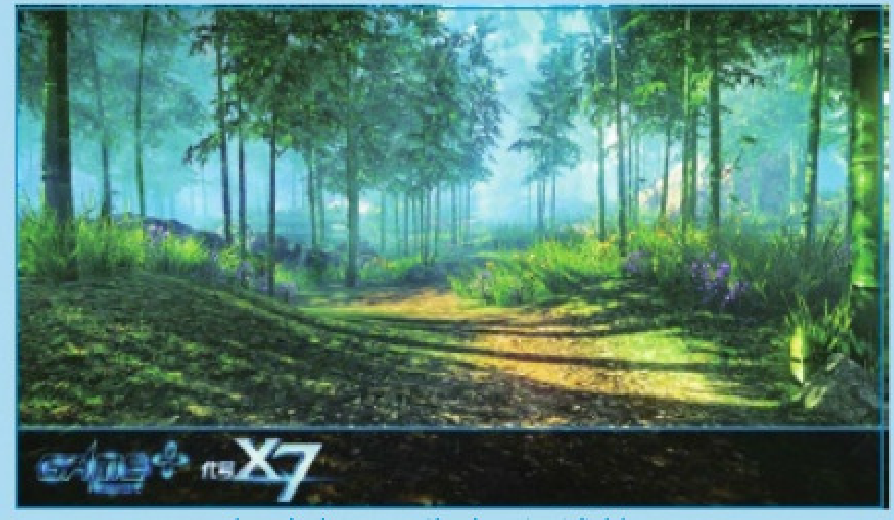

《代号X7》研发一角


《代号X7》主美仁原，旁边是他的钢笔画习作


《代号X7》最新牛魔王Boss登场



超越传统兵器对决的新颖玩法



矩阵光源区分浓雾深浅效果

桃园 ■制作：冰动娱乐 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

《桃园》宠物系统简析

■四川 阿鱼

说起《桃园》的宠物系统，那只能用两个字来形容：丰富。别的不说，单说这宠物种类，就足以震慑许多回合制网游。看看这些种类吧：野兽、昆虫、植物、水族、飞行、机械、元素、不死、圣灵、人形……实在是举不胜举。

宠物好不好？看素质

不同种类的宠物，身怀的绝技也有所不同，比如野兽们肉体强横，水族擅长水系魔法，飞行宠物速度极快等等。面对各显神通的宠物们，我们该如何辨别它们的强弱呢，答案是“看素质”！

《桃园》有着成百上千的宠物，因为自身实力的高低与成长空间的大小，这些宠物的素质能力也有所不同。即便是同一种生物，也可能拥有不同的素质能力。有朋友可能会问：“这素质能力是如何划分的？”在这一点上，宠物系统早有安排，《桃园》世界里的宠物被划分为野生、宝宝、变异、魔兽四大类。

聊一聊这四类宠物

野生宠物的数量最为庞大，游戏世界里的绝大多数怪物都属于这一类。我们在与怪物战斗时，将其捕捉后，便可任意驱使。不过，野生宠物实力低下，更没有丝毫成长空间；所以除非是任务需要，否则大家还是无视他们吧。

宠物宝宝是游戏里的大众宠物，它们拥有不错的实力，发展空间也远高于野生宠物。在成长过程中，宠物宝宝的实力会不断变强，还能领悟各种绝技，增强主人与自己的战斗力。同时，宠物宝宝还能通过合成资质与技能（合成NPC：州府祈神区云哥初号机器人），大幅提升自己的实力。

变异宠物是更高形态的宠物宝宝，其实力与发展空间相对好于宠物宝宝；但这只是相对而言，有的变异宠物，初始资质反而不如一些极品的宠物宝宝。不过，因为有着“资质合成”这一提升资质的途径，因此变异宠物有着宠物宝宝无法比拟的优势——属性条更长。也就是说，即使变异宠物的初始资质较低，有条件的玩家也可以通过“资质合成”，填满属性条，从而让变异宠物的资质大为提升，超越宠物宝宝。

与前三者相比，魔兽宠物绝对是神一般的存在，因为它们通常拥有最长的属性条。作为魔兽级宠物，即便初始资质不如人意，也可以通过“资质合成”，让魔兽们的资质凌驾于其他宠物之上。当然，前提是你得具备足够的经济实力。

说说捕捉宠物的方法

看完上述内容，一切就很明了了。野生宠物显然不是我们的菜，所以应果断忽略掉，将目标锁定在其他三种宠物上。

如何才能捕捉到心仪的宠物呢？首先，我们得去城里的杂货店购买降魔符篆（铜），然后前往目标宠物的栖身地，找到宠物并与之战斗，待其生命值所剩无几时，就可以使用降魔符篆（铜）进行捕捉了。宠物生命值越低，捕捉的成功几率越高。有条件的玩家，建议学习平民4阶技能“刀下留人”，此技能可以确保宠物不会被你一刀击杀，提高我们捕捉宠物的效率。

如果你觉得麻烦，可以使用降魔符篆（银）与降魔符篆（金）进行捕捉。这两种符篆能够大幅增加我们捕捉宠物的成功率，尤其是金符篆，有了它的帮助，我们就能轻松捕获任何状态下的宠物。金、银符篆可以通过任务、打怪、开宝箱等途径获取；同时，我们还可以在元宝商城购买金符篆。

特别提醒：魔兽宠物无法在野外捕捉到，只能通过高级奇迹蛋孵化出来（几率极小）。奇迹蛋可以在替天行道、桃园大逃杀、暗黑竞技场等活动中几率获取；也可以在完成祈神区云儿与小云发布的任务后获得。另外，给宠物食用返生丹，有一定几率使其从宝宝进化为变异，从变异进化为魔兽。返生丹可以通过上述活动与势力环、将星录任务获得。


这货素质太差了


瞧这只变异宠物


魔兽现身



有了金符篆，宠物跑不掉


小羊乖，来吃返生丹

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环
（游戏）校区

不上一流大学 前途照样广阔

如果高考考不好怎么办？愤怒？伤心？还是哭泣？不，重要的是下一步该做什么。复读？压力、风险太大；去个专科院校，学费又花不起。那么我们如何选择呢？

“我要走我自己的路，我想自己做一次主”这是一个叫刘洋的男孩在跟家里人争取自己学习的机会时说的话。2010年的夏天，这个叫刘洋的男孩高考落榜了，这个结果并没有人家人很是意外，因为这个孩子在学校里面不爱学习，高中三年网吧是他经常光顾的地方，而且高三后期他不但不好好复习，反而去网吧的次数更加的频繁。高考后，喜欢玩游戏的他在网上开始了搜索教授游戏的学校，就这样他找到了北京北三环汇众教育游戏学校。经过一番咨询，刘洋决定跟家里人商量一下，去学习游戏开发。父母对他的这个选择非常的吃惊，按照父母的意愿是让他去学习电焊，男孩子学习电焊将来可以吃一辈子，但是刘洋对此事非常的厌恶，他不愿意从事又脏又累的工作。他跟父母央求说如果这个真的学不出什么，那么以后的事情他全听父母的。“高中三年玩游戏耽误了学习，现在又想学习游戏，能学出个什么呀，还不就是想玩”父母的态度非常的强硬。“要不就让我学习游戏，要不我就在网吧天天的打游戏，别的我什么都不做”刘洋的强硬态度更是不亚于父母。无奈之下，还是父母这边屈服了，他们不忍心看着孩子这么一天天的堕落下去，根据孩子的介绍，他们也详细的了解了北京北三环汇众教育游戏学校。经学校老师的介绍，父母也渐渐的接受了这个学校，虽然心里还是有点觉得不放心。

就这样，刘洋开始了在北京北三环汇众教育游戏学校的又一次学习历程。这次的破釜沉舟，让刘洋的学习劲头一直都非常积极，也许是玩游戏多了，所以每学习一个知识点就觉得对游戏的了解更近一步。同时他也不敢放松自己，因为要是这一次他再不好好学，那么以后在家真的就没有自己说话的机会了。就这样充实而又忙碌的一年过去了，又是一年盛夏的六月，但是不同的是，现在的刘洋已经开始走上了自己喜爱的游戏开发的道路，被公司顺利录取的刘洋虽然刚刚工作了半年多时间，但是薪水已经到8000元了。父母经常问孩子工作累不累，儿子的回答令父母非常放心，工作每天就几个小时的工作时间，比我以前玩游戏要轻松多了，花的时间也短多了。父母非常感谢学校，让刘洋从事了自己喜欢的工作。

“我虽然不是大学生，但是我要让家里人看见大学生跟我是一个什么差距”。这是工作后的刘洋对学校老师自信满满的说的一句话，这句话也让我们所有的老师觉得，这个孩子以后会有一定的作为。

游戏行业的崛起，每个人都是一个潜藏的金矿

一直以来，网络行业从业人员数量增长速度缓慢，2008年，中国网络游戏研发从业人员数量为24768人，比2007年成长了17.8%。2009年，原创网游研发人员数量达到27909人，仅比2008年增长了12.68%。到了2010年，这个数字达到30533人，仅比2009年增长9.44%。可以明显看出，从2008年开始，原创网游研发人员数量增长比率呈逐年下降的趋势。2011年也已完结，这一情况依然没有明显改观。但是游戏企业的产值却在不断的增大，2009年中国网络游戏市场规模为270.6亿元，同比增长30.2%，2011年游戏市场规模为557亿元，艾瑞认为未来几年网游行业仍将是中国网络经济的核心产业，每年的增长率将在20%左右。

汇众教育北京北三环（原劲松）游戏校区作为汇众教育优秀的直营校区之一，其学员就业率一直位居前列，在业内拥有良好的口碑，这和校区优秀的教师团队有直接关系。优秀的师资是北三环校区最为自豪的。学生能不能成才，老师起到很关键的作用，北三环校区最让人高兴的就是拥有一支稳定、专业、负责任的师资队伍。其中，以金山游戏公司项目经理杜守跃、汇众教育金牌老师姚建楠为代表的师资，是全国优秀的教学团队，获得了全国教学、就业较高评价。北三环校区的讲师不仅要精通专业技术，还得懂教学、爱学生；不仅要授课传教，还要协助班主任，就业老师保证学生的出勤率、考试率、就业率；每个周末还得给学生补课。40度的酷暑天，学生都不一定来上自习，老师还会照常上班，给基础差的学生补课。相信在名师指导要求下，加上自己的努力，你会成为老师的高徒。

选对高发展高福利的行业，加上优秀教师的指导和自己的努力，2012相信你会成为就业大军中突起的异军。好技术也会成为你职业发展的奠基石。

汇众北三环学校郑重承诺，入学签订《就业推荐协议》，学不会免费重学！你管学习我管就业。

校园展示



汇众教育
北京北三环（游戏）校区

全国咨询电话： 010-51288995
咨询QQ： 1181781806
1264696851
网址： http://www.bjgamecollege.cn
http://ot.gamfe.com
地址： 北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村（游戏）校区

2012高考结束 落榜生何去何从

高考成绩出来了，总是有人欢喜有人忧。考上的人不用说，对于落榜生来说，他们的人生则迎来了全新的挑战，复读还是参加培训就业？他们面临着严峻的考验。

据了解，部分落榜生会选择复读一年再努力一把，争取明年可以考上心仪的大学；而更多的学生则会选择就业。对于一个从学习马上到就业的过程转换，职业规划专家说，不要匆忙地上岗，先为自己做个就业前的测试。一些培训机构依据多年来的经验也透露，上不到大学，但是通过培训掌握一门技术，对就业信心的提高也是非常不错的。

上不了大学还是想着一张证

“老师，考不上大学能到贵校上学吗？能拿到大专学历吗？”这可能是近期培训机构咨询的学生们问得最多的一个问题。汇众教育中关村游戏学院的老师说，看来文凭依然是这些求学若渴的学生们的追求目标之一。也有一些高中毕业生，他们提出的问题更为实际，那就是能不能学到真正的本领，能否找得到工作，毕业后能拿到多少工资？的确，他们都是目光长远的一族，对“学历”“技能”都非常重视，直接面向求职和就业来考虑问题。一位正在接受咨询的学生说：“现在，很多单位招人的时候，都要求要有文凭和技术，文凭是敲门砖，没有文凭，工作怎么找呀，也许连面试的机会都没有，而技能才是长远发展的基础。”由此可见，学历和技能二者都具备了就业才会有保证。文有文凭，武有技能，将来才有可能找到满意的工作。一位职业规划老师介绍：现在就业压力比较大，学校能否推荐就业，学生在毕业后能否找得到工作，才是同学们真正所关心的。这也是全社会共同关注的热点问题。

高考落榜生努力后找到自我

尽管落榜生都会很难受，但是他们一旦找对自己的人生道路，前景也是非常可观的。来自汇众教育中关村游戏学院的老师介绍说，他们的一位高考落榜生两年前选择了游戏开发培训，从高中生直至最流行的游戏开发工程师，真是经历了迷茫到主宰自己的人生。用邱冬自己的话说，两年前的高考，由于没达到本科录取分数线，走在观前街，天都是灰的：复读？巨大的心理压力下，会比今年好多少？选择普通的学校？现在教科书学子，已经被无数次的证实了与社会的脱节。迷茫过后，从投资、周期、学历，及知识实用性方面作了升学方向的综合考虑，最后选择了从事最流行的游戏开发工程师。

很多朋友都不理解，不过，邱冬自己知道，这不是草率的决定。普通高等院校的专、本科学历教育，4年下来，要花家里8万多，这么大一笔钱，对于工薪的父母来说已经不菲，况且毕业后，实践技能的匮乏，没有更多的优势……所以，经过1年的学习培训，邱冬掌握了游戏开发技能，并被推荐到企业从游戏程序开发工作，同时获得了本科学历，现在已经具备诸如盛大等知名企业所要求的技能和素质。相比高中同学，我提前储备了3年的工作经验、多获得了3年的收入。

专家支招：选专业，就是选就业

据悉，针对于2012高考志愿填报，相关专家建议，明确的职业规划应从大学之前做起，从高考填报志愿开始就要做出慎重的考虑。今后5年，我国从事游戏开发与制作的人才需求将达到60～100万人，而现有符合新型游戏开发人才要求的人还不足20万。正是由于市场供求比例的严重失调，游戏开发人才的薪酬也水涨船高。据某大型技术网站的统计显示，初级游戏程序员的月薪可达2500～3000元，而专业的游戏开发工程师转正后的起薪都在8000元左右，做大型企业或者专业游戏公司的项目经理，起薪更可达到1万元以上。因此学好一门专业，就是为就业增加一个法码。

汇众教育北京中关村游戏学院作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，其所有培训课程都是按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供不应求的局面。仅2010年，校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。P

校区及教学展示





汇众教育
北京中关村（游戏）校区

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

网址：http://zgc.gamfe.com

汇众教育
本期推荐校区
郑州（游戏动漫）校区

初、高中生成才之路 稀缺技能成就高薪梦想

7月，对那些发挥失常、没有考好的考生而言是黑色的，在很多人的思维模式中，上不了大学，人生似乎就没有希望，但这不是事实。

首先我们来看一组数据，2012年新增高校毕业生680万人，再加上往年未就业毕业生，待就业学生将达到1000万人，而每年的招聘岗位有限，就业形势异常严峻。大学生越来越多，企业招聘人才的时候也更为看重学生的技术能力，而非学历。由此可看，考上大学不等于一定有好前途，是否能学到真正实用的技术，已成为众多学生和家长最关注的事情。因此，初、高中毕业生成才与否，不仅仅是考大学，其选择也更加多样化了。

曾经的高考失利者，如今已成为职场新秀

近日，汇众教育郑州动漫游戏学院喜报频传，首届"学历+技能名企就业班"G01~G04班学员全部本专业对口就业，就业率100%。据学校就业部统计，该批学员实习期薪资多在2000～3500元，转正后可达3000～5000元，就业薪资远远高于应届大学毕业生。该批学员成功就业，验证了汇众教育郑州动漫游戏学院"学历+技能"培养模式的先进性，该模式适应了社会的发展，符合现在企业对毕业生技术能力和实战经验的要求。

大家不禁会问：这些曾高考分数不到300分的学子为何一次次在就业的"高考"面前战胜一流大学的毕业生？

动漫游戏人才缺口巨大，学员供不应求

汇众教育郑州校区与国内上千家动漫游戏公司均有人才合作，每个月都会接到多个公司的用人需求订单。学员合格毕业后，就业部会根据学员意愿，输送到相应用人企业工作，直至学员签订正规劳动合同为止。更有不少优秀学员未毕业时，便直接被用人单位招走，毕业学员可谓供不应求。

大学学历+稀缺高薪技能双保障，更具竞争优势

2010年，郑州汇众联合河南工业贸易职业学院推出"学历+技能"的办学模式，学生免试入学，将河南工业贸易职业学院优越的硬件环境、正规的大专学历教育课程和汇众教育领先的就业课程优势互补，强强联合，联手奉献"学历＋技能＋就业"的优势专业。

河南工贸学院是河南省公办的大专院校，是"河南省最具影响力的十佳职业学院"，校区环境优美，学习氛围浓厚。汇众教育是国内领先的数字教育集团，办校8年来共培养了3万多名动漫游戏专业人才，70%的动漫游戏企业里都有汇众的莘莘学子。汇众教育8年倾心研发的动漫游戏设计开发课程，是信产部唯一指定的教材，曾获得100多万元的政府奖励。课程中大量引用了国内数千家名企的商业案例，内容翔实、技术实用、通俗易懂、图文并茂，领先业界，是学员掌握现代动漫游戏技术的学习宝典。

业界名师授课，现代化多媒体教学

"没有学不会的学生，只有教不好的老师"是校区奉行的理念，我们的学员不同于传统意义上的大专院校只重视文凭获得，我们的培养目标必须做到两个确保：一是确保成功就业，二是确保获得文凭。因此，我们的教师都是从国内一流名企出色的工程师中选拔、培养出来的，确保学员学以致用，学有所用。

校园环境是学员学习生活的重要保障，汇众教育"学历＋技能"班特别选择大学校园中的图书信息楼作为学习的场所，独立区域、A级写字楼装修标准、25人的小班教学、人手一台高端电脑，学员置身于现代化、宽敞明亮的实训室中，神清气爽、心旷神怡，学习效率大大增强。

招生介绍：

专业名称："学历+技能"名企就业班

招生条件：凡是年满16周岁，具有初中、高中同等学历、有志从事动漫游戏行业者。

关于就业：签订就业协议，100%保障就业

享受待遇：享受国家政策补助金3000元/人

关于证书：国家承认的公办大专毕业证书，国家紧缺型人才职业资格证书。P

学生作品展示





汇众教育
郑州（游戏动漫）校区
咨询热线： 0371-63979871
63979872
咨询QQ： 1369089523
1367063084
2864597935
学校网址： http://zz.gamfe.com
校区地址： 郑州市文化路与优胜南路路口国奥大厦4楼
郑州市龙湖大学城建设路河南工业贸易职业学院

汇众教育
本期推荐校区
济南（动漫游戏）校区

追求梦想 再艰难也值得

我的梦想是当一个画家，家里的书柜里，桌子上摆满了各种美术刊物杂志，于是我从小就捧着各式各样的画册看来看去，于是当一个画家便成了我儿时的梦想。

姓名：杨含玉

年龄：23岁

学历：专科（济南大学 计算机专业）

中学时候，上美术课是我最开心的事。我想过去学美术，可父母打断了我的梦想，他们说画画可当娱乐，不能作为职业。我听了他们的话，一心扑在学习上，顺利升入大学，报了一个父母认为有前途的专业。

大学给了我一个成长的空间，我参加了校、院学生会的宣传部，在绘制校园海报的工作中体会美术创作的乐趣。大三的时候，我开始准备考研，南京大学的的生态学，当我准备了足够多的资料，开始研究大约5公斤重的《生态学》的时候，突然觉得非常难过，我真的想学这个么？

其实，我的心中的梦想从未消失过，我想做一个美术设计师。其实，也是想表达吧。可以通过我设计的美术作品告诉人们我心中的世界和美好的事物和我所关注的美好的世界和生灵。比如在我童年梦里不断出现的挥舞着翅膀的美丽精灵，或是云端闪亮洁白的天国花园……但是，这个存在了许久的梦想却迟迟找不到落脚点。

终于，从一份不经意看到的汇众教育济南校区的传单上，我看到了游戏美工这个职业，它包含了我所有的梦想并升华。它不仅仅是绘图，还包含了Photoshop和3D Max等热门的软件技术。通过学习可以成为合格的游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师。并且游戏产业的前景都被十分看好。我的父母在上网查询了大量资料后，在汇众教育济南校区了解情况后，非常支持我的选择。他们相信我在这份有美好前途的职业上会发展得更好。

目前这个美好的理想，已经化作了一个现实的追求。在汇众教育济南校区，学做游戏美工，设计我梦想中的东西，还有一帮志同道合的伙伴，让我真的很开心。

即使是现在，我也从来不知道应该怎样去解释梦想到底是什么，我也无法定义它，但我是这样理解它的，它是天空和陆地，是我们渴望和追求的东西。梦想生长激情，引发动力。而激情是人生深蕴的宝藏，是让生命蓬勃和快乐的动力。

我现在很快乐，未来在我面前展开了一条欢愉的路。我想这个是我抓住未来的机会，是我想要的未来，想要的职业。

我很感激生命中的种种机缘，无论是人，还有事。感谢所有关心我，帮助我，给我传授知识的人，我会再接再厉，塑造我的梦想，完成我的梦想。祝愿所有的人梦想成真，开心度过每一天。

游戏职业培训以其学期短、费用低、学习模式先进、直接推荐就业等优势，成为游戏一线人才的重要培养渠道！作为亚洲领先的游戏动漫专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，八年来课程历经多次升级，已培养的38900名学员遍布全国70%的动漫游戏企业。2010年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。P

学生作品展示





汇众教育
济南（动漫游戏）校区

咨询电话：0531-82399012

咨询QQ：800015399

学院官网：http://jn.gamfe.com/

地址：济南市历城区山大路126号科苑大厦14层

行尸走肉第一章——新的一日 The Walking Dead Episode 1: A New Day**类型**冒险**制作**Telltale Games**发行**Telltale Games**发售日**2012.4.24

《行尸走肉》

变通的求生之路

我并不是说，像“南希·朱尔”那样掉书袋的拼图谜题太过繁琐，或是像《暴雨》那样的QTE玩法太过肤浅，它们适合不同人群。AVG需要一个平衡和变通之法，然后才会找到自己的新定位。



没有一个游戏类型是始终不变的。Telltale Games一直在用那些经典原作的续集取悦核心玩家，也在那些肯定稳赚不赔的“商业制作”进行一些尝试，《行尸走肉》就是他们这些试验中的“新的一日”

■晶合实验室 Merlinpinkst

2012年6月，Telltale Games迎来了自己的8周年纪念日。这家位于美国加州圣拉斐尔的工作室在成立时仿佛就是被时代淘汰的旧货——在这之前，随着整个类型的逐渐没落，这些AVG爱好者已经不可能像上世纪90年代前后那样撑起LucasArts的半壁江山，LucasArts最后下定决心解散了这个拥有辉煌历史的冒险游戏开发部门。后来，其中的很多人来到了Telltale Games，或者也可以说，Telltale Games就是他们发起成立的。

新公司的两条路线

你很可能认为，那些被原公司“扫地出门”的家伙应该满腔怨恨才是，但很幸运，这家公司的创建者并不都是一脑子Hardcore的编剧和策划，从一开始，他们就没打算把鸡蛋放在一个篮子里。一方面，凭借多年的内部关系，Telltale Games拿到了很多LucasArts名作的改编权——LucasArts在这个问题上想得开，反正它们不会再出这些游戏的续作，不如扔给其他公司去发挥余热。Telltale Games有一阵似乎变成了LucasArts旗下的公司，几年里推出了好几部“山姆和马克斯”（Sam & Max）系列游戏。另外一面，Telltale Games拿到了几个稳赚不赔的外包项目，比如给Ubisoft制作人气美剧CSI的互动游戏，以及根据知名漫画改编的《骨头历险记》（Bone）。这几部游戏风格差异很大，为了让系列粉丝能玩得顺心，CSI的谜题被大量简化，加上它们的图形引擎不够优秀，常常得到不及格的评价，可这无所谓，CSI的庞大脑残粉已经足够让这些产品轻松赚钱。如果你因此说Telltale Games堕落了，那也不对，在这条商业路线之外，“山姆和马克斯”与“骨头”系列倒是死忠AVG迷们幻想的那个样子——饱满的故事、无尽的吐槽和足够老派的谜题机关，一个也不少。

几年之后，Telltale Games已经可以在这两条路线上游刃有余了。他们的传统AVG陆续投入制作，包括聚集了更多前LucasArts旧部的新“猴岛”。这款多年之后的新作，几乎保留了原作风味的笑料，在争取忠实粉丝上面不遗余力。改编游戏上也风生水起，《超级无敌掌门狗》《回到

未来》《侏罗纪公园》，题材越来越宽泛，而游戏的内容也在发生巨大改变。

《行尸走肉》新的一日

在《侏罗纪公园》游戏版制作时，由于Wii版的存在，制作人员为了适应游戏的操作，将它做成了一种新的风格。和《暴雨》类似，他们将调查、拾取等功能和物品使用提示都对应到了手柄控制器的键位上，当你到达一个互动点，可以互动的选项就出现在屏幕上，只要选择对应的按键就可以触发你想要的角色完成动作，最终就像《暴雨》一样，你经历的大部分环节实际上是一个播片效果的互动小说。

这种改动明显是为了讨好轻度玩家的，所以争议性随之而来，像为什么谜题太简单、为什么QTE太多等等，这很难在玩家层面上得出明确结论。Telltale Games很坚定，他们接着就开始制作《行尸走肉》游戏版，一个看起来比《侏罗纪公园》走得更远的游戏。有人觉得这实在太过分了，它的播片化已经完全无视了死忠玩家的意愿，但我觉得可以看开一些，《侏罗纪公园》游戏版是Telltale Games的一次试验，它既考验了轻度玩家的黏着度，也在观察铁杆粉丝们移情别恋的可能性。

总体上这个游戏保持了《侏罗纪公园》公园的特色，QTE环节、热点的设置都很类似，但在细节上，它让各种推动游戏前进的元素之间联系得更紧密。比如游戏开头首次遭遇僵尸时的战斗场面，寻找武器、弹药与装填、射击需要极快的反应才能一气呵成，这是AVG玩家见惯了的限时谜题，有动作成分，但站在原地用鼠标瞄准打枪的难度其实并不是很高。也有很多人表示，他们卡在了后面的某些QTE环节，觉得那样太难了，但是相比纯粹的动作游戏，这些QTE没有随机性，还有很长的反应时间，只要熟练了流程是可以打过去的——开发者并没有遗忘那些在AVG玩家里广泛分布的动作苦手们。

那么我觉得，讨论应该归结到一款AVG的“不纯洁元素”到底应该占据游戏的多大比例，或者说这些元素应该如何跟游戏融合在一起，而不至于太脱线的问题。《行尸走肉》游戏版没有放过那些AVG玩家喜欢的元素，甚至有许多重要的渲染——游戏开头主角与狱警的闲聊、作为一个囚犯的深夜忏悔，等等，故事元素贯穿始终，并且带有一些需要你去选择的重要分支。当你打通游戏，联系到漫画和剧集，会有很多东西值得你去回味。

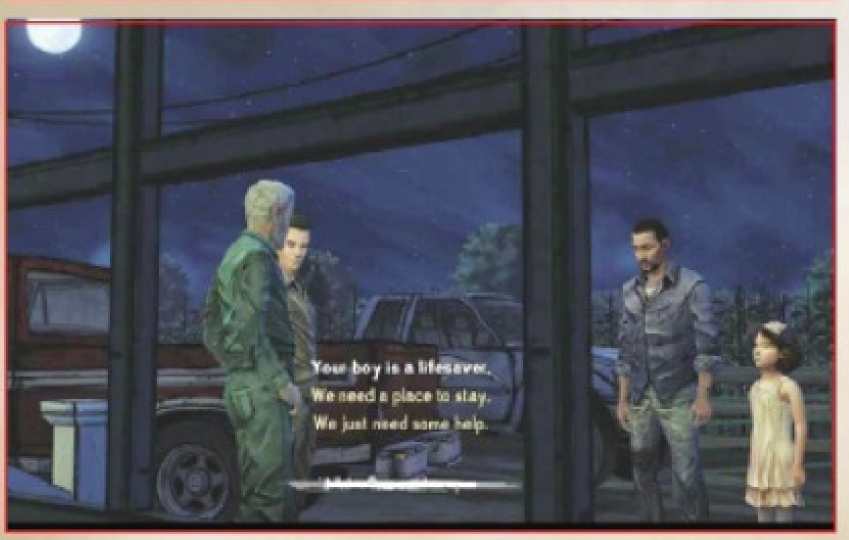
最终，一群人离开的离开，死去的死去，留下来的保持着复杂的关系，新人也加入进来，开始向他们认为安全的地区逃去——《行尸走肉》还有4个新章节会陆续到来。P

（右上图）开始这段情节完全是在交代剧情背景，编剧们显然希望讲一个好故事
（右中图）有些选择会影响剧情的走向，我是说，不仅是现有的内容，还可以影响到后面几章
（右下图）战栗中的温情一幕十分符合原著的笔调，这款游戏请来了漫画的原作者Robert Kirkman创作故事，这让系列的粉丝很难拒绝





（左上图）卡通的画风很好滴掩盖了3D技术上的贫弱，Telltale Games知道如何扬长避短
（左下图）在这个场面里，所有的可能性都用按键的方式给你了，选择简单，节奏明快，最终你会发现这不是一个枯燥的解谜游戏——既能体验到剧情，必要时也可以活动手脚





战争游戏——欧洲扩张 Wargame: European Escalationi**类型**即时战略**制作**Eugen Systems**发行**Focus Home Interactive**发售日**2012.2.23

冷战军火库的百科全书

传统RTS已经越来越不好做了，这个曾经在PC平台上广泛流行的类型，如今正试图用剑走偏锋的方式来突破这个越来越小的市场。

对上世纪80年代铁幕两侧对峙高潮阶段的一个个惊爆事件了如指掌的"冷战历史控"们，一定会为WEE的编剧竖起大拇指

■江苏 防弹手柄

Eugen System的上一部作品《兵行诡道》（R.U.S.E.）以宏观与微观战场的无缝连接，在RTS领域开创了一种全新的风格。他们的最新作品《战争游戏——欧洲扩张》（以下简称WEE）将背景放在了北约、华约两大军事集团对峙的冷战时期，战场全局缩放功能的继承，很容易让人将本作当成是《兵行诡道》与《冲突世界》（以下简称WiC）的混血产物。

四不像的战争游戏?

与WiC相同的不仅仅是因为柏林墙两侧擦枪走火而引发的"热战"，WEE取消了许多《兵行诡道》的经典系统，包括资源搜集、建造和单位训练的传统概念，对各个战区实施兵法技能的特色更是被完全删去，许多地方都与WiC有相似之处：玩家掌管一个小规模的陆战集群，通过侦察、火力支援、突击力量与后勤的支配，将团队的战斗力最大化。军队的规模和具体单位的数量有上限值，通过对支援点的消费来获得援军。

但在上手之后，玩家很快会发现WEE与WiC根本就不是一类游戏：WiC的支援点用得快，来得也快，你每一次遭受的损失，实际只是让它们暂时退出战场而已。WEE单人任务中不仅每一个作战单位的经验值是继承的，就连单位数量也是继承的。尽管支援点会缓慢增长，但每次任务中玩家都要面临"打一个少一个"的压力，根本就不可能有"炮灰"的概念——看上去更像是《战争之人》（Men of War）这种讲究小团队配合的"实时战术游戏"，但又缺乏后者微操作、掩护和主动瞄准控制的机制。

可以说，WEE给人的第一印象相当糟糕，它既没有WiC的火爆、爽快与快节奏，也没有《战争之人》的操作乐趣，更是丢掉了自家《兵行诡道》的全部特色，这样一个四不像的RTS游戏，究竟应该如何才能欣赏它的优秀？

军事历史迷的盛宴

显然，WEE不是一部做给普通RTS玩家玩的游戏，唯有军迷才能玩懂，并且爱上这款游戏。它所需要的军事知识

并不是“T38和M10坦克皮薄、虎式坦克炮塔转向慢”这样的常识，而需要玩家对冷战陆战军备发展有充分的了解。因为这一时期的陆战已经不再是单纯的装甲与火力数值的比拼，电子技术让重武器的观瞄手段发生了革命性的变化，传统意义上的“大块头”在面对高技术的“小快灵”单位时未必再有压倒性的优势。

可以说，没有对应的知识库，玩家甚至可能连自己手下单位各种惨死的原因都找不到：同样是在极限射程上，华约的T-62坦克根本无法击穿豹2A4的正面装甲，但只要花10块钱买来的UAZ吉普却可以做到这一点。如此“性价比”，是因为前者115毫米滑膛炮所发射的穿甲弹在最大射程已经是强弩之末，而“小吉普”使用的无后坐力炮属于破甲武器，它所发射的破甲弹不受初速的影响，只要能打着，即便在极限距离也不会损失任何威力。当多人对战中的玩家指挥着一打BMP1步兵战车去打主炮口径还不足自己一半的BMP2，结果却反过头来被对方完虐时，正是因为前者73mm的主炮属低膛压滑膛炮，主要功能是发射高爆榴弹用于掩护步兵冲锋，而BMP2的30mm机关炮可以发射尾翼稳定脱壳穿甲弹，一照面就可以将轻装甲目标扫成筛子；对方的反坦克导弹打咱们的装甲车辆个个都像长了眼睛，而玩家自己却在明明锁定目标的情况下次次玩“天女散花”，这是缘于以“龙式”为代表的早期反坦克导弹还不能实现“发射后不用管”，一旦使用者停止制导（发射后玩家用鼠标移动了反坦克单位），自然只能去打空气了……

事实上，即便你能够对WEE中登场的各种陆战装备的性能数据和特色做到如数家珍，脱离了游戏所选取的这个特定的时间点——1978年～1986年，依然无法完整理解WEE所呈现的战争形态。就拿美制M1A1坦克来说，它在“沙漠风暴”为期100多小时的地面战争中全歼了伊拉克以T-72为主体的装甲力量，自身仅有极其微弱的损失。而游戏中的它们在同样的作战条件下根本扛不住苏联坦克——1986年的M1A1还没有升级到使用贫铀装甲的M1A1HA，北约面对华约的装甲劣势直到两年后才得到逆转，而此时使用3BM-32贫铀锌镍合金脱壳穿甲弹的T-80U坦克，可以让北约所有陆战霸主级单位的装甲都像是奶油做的！

与WiC那以汤姆·克兰西名著《红潮风暴》（Red Storm Rising）为原型改编的剧本，同时以战争中小人物为视角所表现的“热战”史诗相比，WEE的故事显得比较平淡。但除了第4个战役剧本以外，前3个剧本均是以真实发生过、有可能导致冲突全面爆发的事件引出，并且过程绝不狗血：东德士兵魏尔纳·魏因霍尔德（Werner Weinhold）杀死两名战友后叛逃至西柏林；波兰领导人雅



（左上图）城镇是步兵的天堂，即便是在拥有侦察车和侦察直升机的情况下，撞入其中的装甲部队也会被揍得满头包

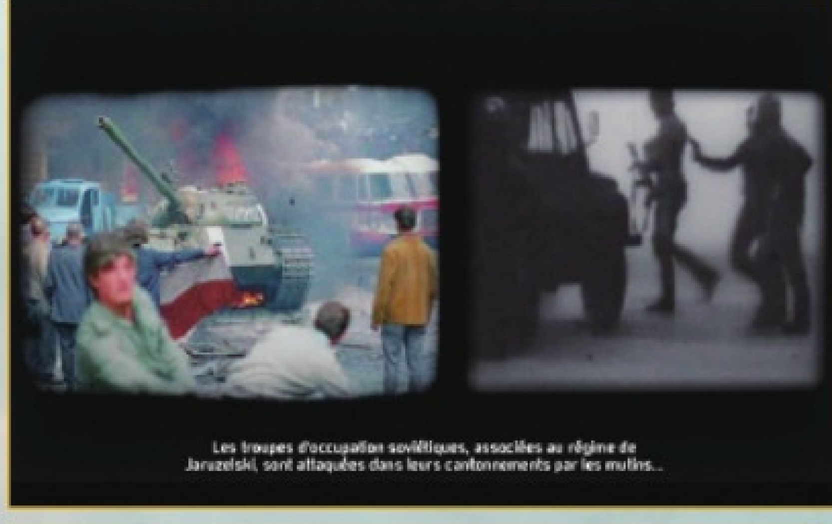
（左下图）获取的奖励星可以用来购买高级单位，除此之外，你还要注意手下那些高经验值单位的生存，它们在单人模式中不是靠钱能买来的



（右上图）桥梁是实施伏击战的最佳场所之一



（右中图）所有的剧情动画都是真实的历史纪录片，不过故事最后都发展到了难以收拾、大打出手的地步



（右下图）与《兵行诡道》绝对阳春的城镇建筑相比，WEE已经做出了相当大的提升



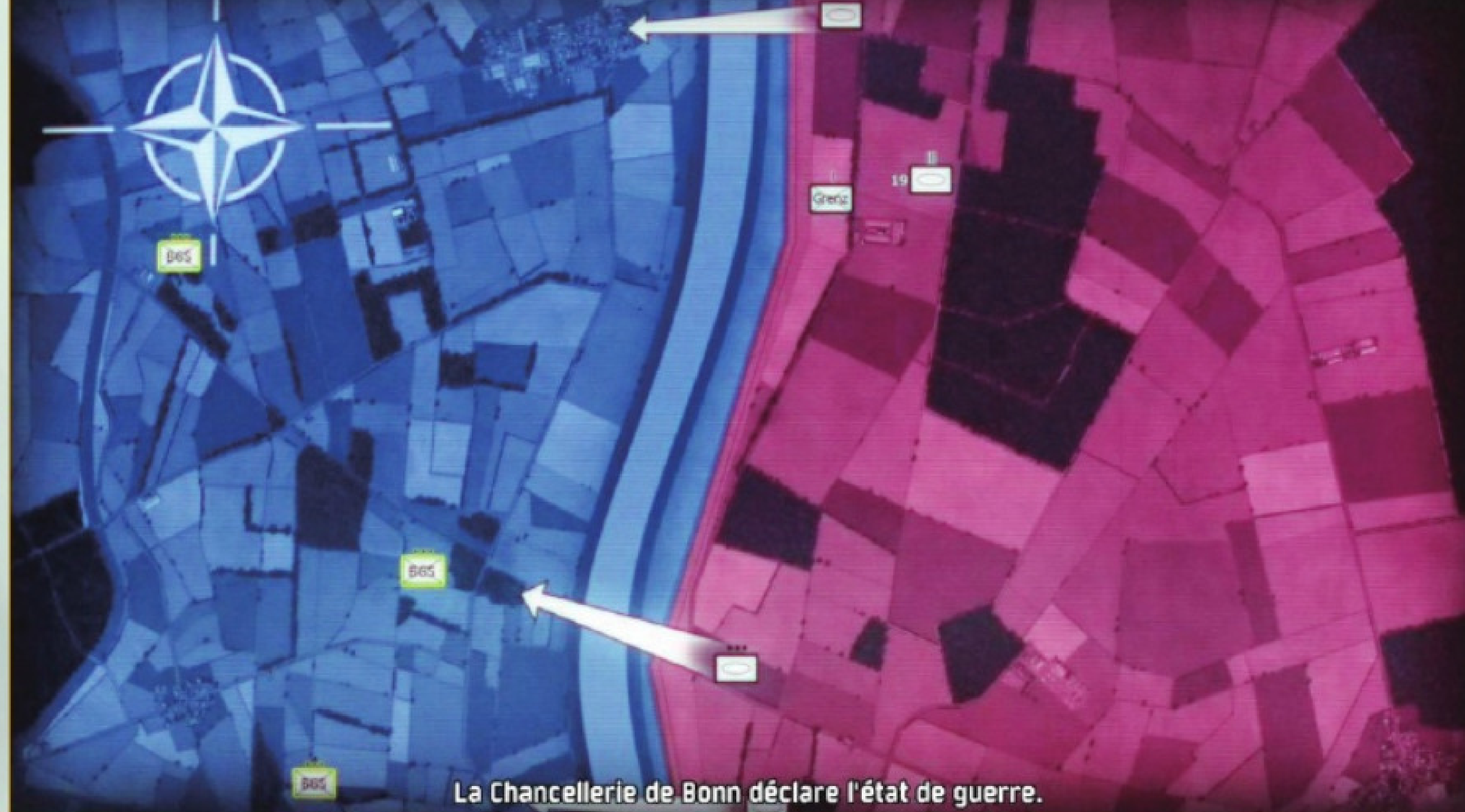
鲁泽尔斯基（Jaruzelski）将军宣布整个国家实施军管；北约实施代号为Able Archer 83的全面核战演习……然而与现实不同的是，上述事件均在WEE的剧本中走向了失控：在引渡要求遭到拒绝之后，东德于1975年发动了入侵行动；1981年的波兰戒严行动引发了波兰自由派军官发动叛乱；1983年的北约核战演习让苏联最高层相信对方已经开始了先发制人的核打击……总共22个任务，将要花费玩家25小时左右的时间完成。如果你想挑战高难度，或者是赢取支线任务（与传统RTS的剧情任务不同的是，WEE的支线任务难度往往比主线还要大），那么还要有更多的时间、耐心和抗挫折精神的投入。

尽管在剧情的感染力上不及WiC的水准，但它的关卡设计还是体现出了多样性的特色，很少出现“摧毁X区域的全部敌军目标”“防守Y点若干秒”式的任务。比如在一个苏军任务中，玩家需要快速突破倒戈的波兰叛军的防线，拯救被围困的忠于华约的“同志”；在另一个遭到北约疯狂进攻的撤退行动中，你的目标是延缓对方的攻势，尽可能多的让己方部队撤出包围圈；在一个美军任务中，玩家控制一支弹尽粮绝、油料耗尽的小分队出现在华约军的后方，通过捕获对方的补给车，占领其前线基地，以“没有枪没有炮敌人给我们造”的方式突出重围，让人找到了《盟军敢死队》的惊心动魄。

消失的空军

现实军事题材RTS游戏中很难表现出空军的作用，一方面受限于过小的战场区域，战机一起飞差不多就要“出界”了。另一方面则是因为固定翼飞机的控制对于RTS游戏而言实在是勉为其难，毕竟大家都不愿意看到F-15同MiG-29悬停在空中相互发射导弹的场面。这方面《兵行诡道》作出了创新：60平方公里的庞大战场足以保证空军的活动空间，战斗机群在到达目标区域后以盘旋方式自动维持制空权，敌机接近后自动进行“斗狗”——这解决了因为操作方式而导致的历史性难题。《兵者诡道》实现了空军夺取制空权、对地面部队实施战术支援和对敌后方实施战略轰炸的能力，而到了拥有同样规模战场的WEE中，空军干脆就全面消失了——在WiC中当然也看不到空战场面，不过起码能看到攻击机用机炮、反坦克导弹、凝固汽油弹支援陆军单位的场面，而WEE则完全就是一场用现代陆战兵器外加武装直升机打的“一战”形态战争，很难看到二战经典的空战。Eugen Systems为我们献上了一部完美的冷战陆军军火库的百科全书，我们更希望他们能够在下一部作品中，为我们带来空地一体化的现代战争推演沙盘。

（左上图）你的单位打一个就少一个，而不少关卡中敌人是有无限刷兵点的，因此将重伤的单位撤回来，交给后勤车辆维修非常重要
（左中图）单位的性能不仅仅是资料栏中得数据，还需要一定的军事知识进行解读
（左下图）偌大的地图，如此宽广的纵身，唯独缺少了空军
（右上图）在宏观视角之下，整个战场的敌我部署一目了然
（右下图）侦查直升机，没有它，你将寸步难行











刺客信条——回忆 Assassin's Creed Recollection**类型**卡牌**制作**Ubisoft**平台**iOS**最近更新**2012.4.12

不一样的刺客

一样的信条

《刺客信条》的设定加上卡牌游戏的基本机制，再配合上即时制的游戏方式，三者的结合产生出了一种奇妙的化学反应。



从“叫座不叫好”到成为育碧的王牌作品，这个系列在大卖之余，也在积极丰富自己的产品线

■北京 悲剧刺猬

如今越来越多的大作在iOS平台上都有了相应的作品，比如“使命召唤”和“极品飞车”系列。遗憾的是，这些作品大都承袭了原有的游戏方式和游戏类型，只是用触摸屏代替了键盘鼠标，新意稍显不足。这样的简单移植虽然也能取得不错的效果，但《刺客信条》的iOS制作小组似乎并不满足于此，他们想要带来一些新鲜的东西。

于是我们看到了《刺客信条——回忆》，一款即时制卡牌游戏。

新颖独特的刺客行动

游戏的标题是“回忆”，那么我们在游戏中所要接触的就是“记忆”（Memory）。所谓“记忆”，实际上就是一张张的卡牌。游戏的目的，就是玩家双方利用自己手中的牌，在3个区域中得分，得到10分的玩家将控制该区域，而谁先控制了3个区域中的两个，谁就是胜利者。

得分的方式主要依靠两种牌，分别称之为“人员”（Agent）和“建筑”（Site）。人员拥有力量（Power），而建筑则拥有影响力（Influence），在相应的区域放置人员或建造建筑便可以获得相应的分数。为了反制对手，一方可以派自己的人员阻挡（Block）另一方的人员以阻止其得分。在阻挡中，双方的人员将给彼此造成等同于自身力量值的伤害，如果某个人员承受的伤害值大于了自己现有的体力值，他就将被消灭，建筑的影响力也同理。第三种牌叫做“行动”（Action），有着丰富多彩的属性，有的是摧毁对手建筑的，有的是增加自身资金的……这些行动牌可以有力地干扰对手或强化自己。同样，一些建筑或人员也拥有自带的技能，极大地丰富了游戏的内容。

如果游戏的机制仅限于此，那么《回忆》只是一个套用了“刺客信条”系列设定的普通电子版桌游罢了。但是制作组在游戏中加入了一个重要的要素：时间，或者更准确地说，是时机。

游戏是以即时制的方式进行的，随着时间的流逝，金钱会不断增加，除了每局开始随机摸的6张手牌之外，每隔一天每方都会抽一张手牌并增加自己的金钱增长速度和金钱

上限，当金钱足够时，就可以打出相应的卡牌，而所有的卡牌都有一个打出（Launch）的过程。

建筑可以直接建造在相应区域中，但需要花费半天时间，此后每隔一天都将得到等同于影响力的分数。人员需要先花费半天放置在“大本营”（HQ）中，再将其从大本营中拖到相应区域里花费另外一个半天来得分，得分之后还需要在大本营中休整半天才能进行下一次得分。而与前两者类似，行动牌的执行大多也需要半天的时间才能生效。

于是我们可以看出，在这个时间差当中，有了很多可以操作的空间。比如，当对方某个强力人员的得分过程正要完结的时候，你可以突然派出另一个弱小单位去阻挡他。这样，对方不光浪费了半天的得分时间，还要浪费另外半天的伤害结算时间，之后再浪费半天的休整时间才能继续去得分。一来一回，你用很少的损失就能换取足够的周旋余地。另外，游戏中部分行动牌具备“瞬发”（Surprise）属性，仅需数秒即可执行。于是，当对方打出某张牌的时候，你就可以利用瞬发的行动牌进行反制。

以上只是时机把握的一些简单例子，还有更多的技巧和经验等待玩家的挖掘。在真正的游戏过程中，你不光需要像一般的卡牌游戏那样深思熟虑，还需要全神贯注地关注场上局势，应对突发情况，分秒之间决胜负，这种紧张感倒还确实有一些刺客执行任务时严谨果断的感觉呢。

一如既往的刺客元素

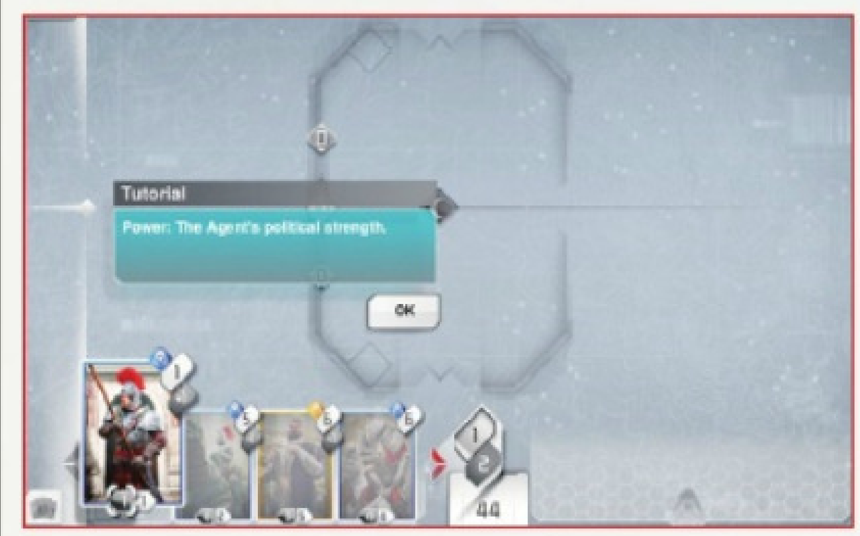
当然，这款游戏终归挂了“刺客信条”的标题，系列的一贯特色还要融入在其中。

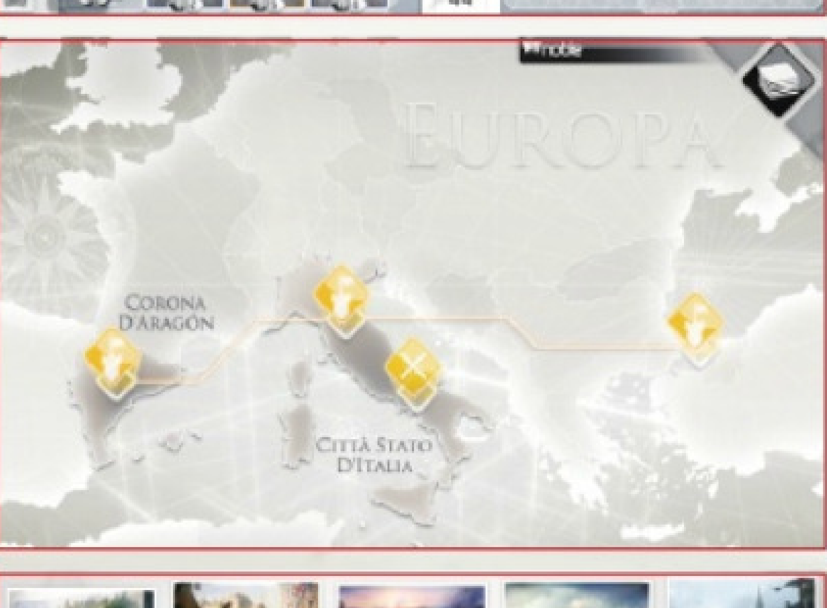
在游戏的剧情模式中，我们将扮演一名文艺复兴时期来自西班牙的圣殿骑士，跟随团长从意大利一路游历至君士坦丁堡，一边发掘传说中圣物的秘密，一边应对刺客的袭击。整个剧情大约是与《刺客信条Ⅱ》和《刺客信条——兄弟会》平行的。值得一提的是，游戏也附带了从初代到《刺客信条Ⅲ》各代作品的一些原画以及电影短片《刺客信条——余烬》（Assassin's Creed Embers）。

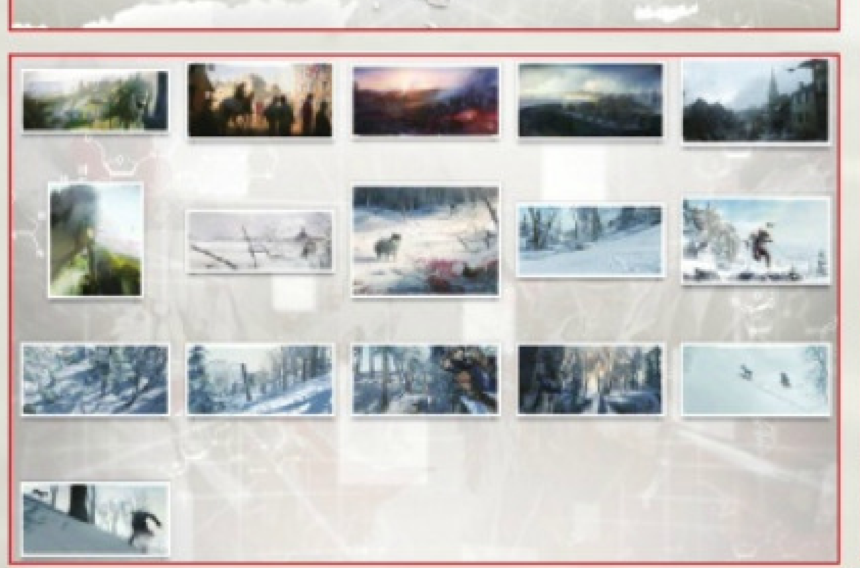
不过抛开这个略显违和的剧情，看到系列中熟悉的人物和场景被搬到精美的卡牌中是一件令人备感亲切的事情，比如马基雅维利（Niccolo Machiavelli）、里奥纳多·达·芬奇（Leonardo Da Vinci）、洛伦佐·美第奇（Lorenzo De Medici）……当然还有我们的主角艾吉奥（Ezio Auditore）。一些技能设定也还算符合原作：艾吉奥身为刺客，拥有的技能自然是上场后能够消灭一名人员或一座建筑；而腐败的波几亚教皇（Rodrigo Borgia）的技能则是金钱增长速度翻倍；达·芬奇的技能是上场后抓2张

（左上图）详细的教程战役，画面左方的白线即为时间轴
（左中图）你要扮演一名走南闯北的圣殿骑士
（左下图）在最近的更新中与时俱进地增添了不少《刺客信条Ⅲ》的原画
（右上图）时机很重要，左侧区域的我方人员虽然毫无攻击力，但却拖住了对方人员的得分
（右下图）剧情紧贴原作











牌，达·芬奇工坊（Leonardo's Workshop）的能力则是每抓1张牌就在该区域得1分。不过由于剧情中玩家扮演的是圣殿骑士，因此在补充新的牌组之前，卡洛·格里马尔迪（Carlo Grimaldi）之类的反派将会陪伴我们度过很长一段时光。

有待探索的刺客之道

是的，和万智牌一样，《回忆》也是一款集换式成长卡牌游戏，我们需要运用点数去购买新的卡牌，组成属于自己的牌组（Sequence）。运用自己搭配的牌组在多人模式中与全世界玩家交流和竞争，正是这个游戏的乐趣所在。

那么，购买牌组的点数从哪里来呢？单人游戏中的剧情模式和挑战模式除了磨练玩家的技术之外，另外一个重要职能就是帮助我们积累原始资本了。但是单机中所得到的点数是有上限的，大约只有几千点，想要得到更多的点数，只有两个途径：每天在多人游戏中最多可以获得500点数，或者直接用现实中的钱去购买点数。

目前《回忆》游戏本体是在App Store上可以免费下载的，因此游戏唯一的收费项目，就是那些用来购买卡牌的点数了。不知道育碧是不是从免费网游的运营中获得了启示，这一收费设置明显深得其精髓。金钱玩家与免费玩家的差别，在购买卡牌的时候就可以明显地体验到了。

游戏中出售的卡牌分为两个派系（Faction），圣殿骑士和刺客。在正传主角光环的照耀下，很多刺客牌都要强于圣殿牌的，还拥有一些诸如“天谴”（Wrath of the Righteous）这样可以消灭场上全部人员的大杀器，更不用说那些游戏中的主角们了。同样是12张卡牌，圣殿骑士包只需要花100点，刺客包需要900点。除了派系之外，游戏牌的等级越高，能力也就越强，但每12张卡牌的牌包中只有3张罕见牌和1张稀有牌。再加上买牌的时候是都随机抽牌，意味着你需要购买很多牌包才能得到一张想要的牌。而且不要忘了，单单一张牌可组不出一套50张牌的牌组。

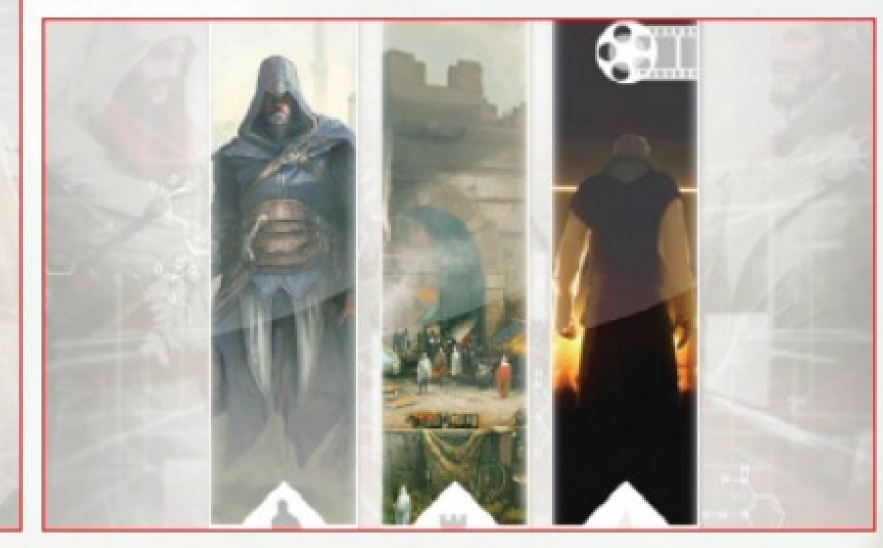
这似乎意味着，免费玩家手上的牌几乎永远要弱于金钱玩家。

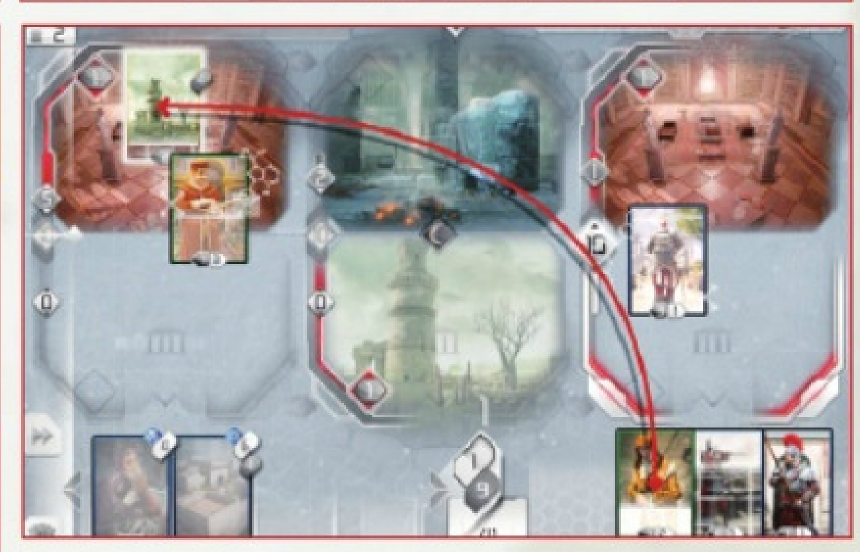
对免费玩家来说雪上加霜的是，《回忆》的匹配功能并不够完善，刚入游戏排名数千的小菜鸟很可能会碰上一个百位以内的高手，不光经验丰富，而且满手的刺客牌，让菜鸟死都不知道怎么死的。于是玩这个卡牌游戏就会有一种奇怪的心态：如果输了，一定是对手牌组比自己高档；如果对手牌组不强，那么一定是自己的运气不好，没有在游戏中摸出想要的牌……总之肯定不是水平问题。

是不是说免费玩家在游戏中就一定会被金钱玩家压得



（左上图）挑战模式也很有意思，在这一关，玩家的所有卡牌费用都会上涨
（左下图）想要集齐所有种类的卡牌还是相当困难的
（右上图）游戏中附带了电影短片《刺客信条——余烬》
（右中图）单人游戏中电脑的卡牌和战术往往会给人启示
（右下图）每天从多人游戏中得到的点数有500点的上限







毫无出头之日呢？

显然不会。

首先从游戏的机制上看，其本身对牌组的构建是有限制的，比如牌组最少要有50张牌，单种牌不能超过5张等等。没有人可以凭借金钱买到足够的卡牌组成最强的牌组，因为没有任何的牌组是毫无破绽的，而那些强力牌组的克星，往往是一些花不了多少点数就可以买到的廉价圣殿牌。比如圣殿牌“庭谕”（Court Order），可以瞬间打断任何正在处于打出状态的卡牌（不能打断瞬发牌），如果用来打断对方的关键卡牌，就能有效地干扰对手的战术。很多廉价的圣殿牌也可以打出一些速攻的战术，在对方放出高级牌之前就奠定胜局。因此，尽管手中拥有的牌很重要，但更重要的是如何组合它们运用它们。只要在合适的时机找出合适的对策做出合适的反应，再配合上不算差的运气，甚至游戏自带的最初牌组都能够击败一些精心安排的刺客牌组。

此外，《回忆》在多次更新后，对卡牌做出了多次修改，平衡性已经日趋完善。最明显的改动就是对一些稀有牌的削弱。艾吉奥、达·芬奇、切萨雷·波几亚（Cesare Borgia）等游戏中的主角们在以前的版本中都有数个强力技能，经过版本更新后，他们都只保留了一个技能。同时，一些过于强大的战术也得到了修正：“万神殿”（Pantheon）和“皇家干预”（Royal Intervention）这两张稀有的刺客牌曾经是流行一时的组合，前者会让控制该建筑所在区域的玩家直接赢得游戏胜利，后者则使玩家失去自身所有金钱，每失去1点金钱即在指定区域得1分。可见，只要同时打出这两张牌，如果缺乏反制手段，游戏基本上就结束了。在版本更新后，通过“皇家干预”每得1分需要付出2点金钱，提高了这一战术的执行成本，使得这种利用高档牌近乎无脑虐菜的战术受到了很大遏制。

从上述的机制和改动中我们可以看到，在《回忆》中，金钱玩家和免费玩家都各有各的玩法。金钱玩家在更多更好的卡牌支持下可能会有更多的战术选择，但却不会对免费玩家形成压倒性的优势。而免费玩家虽然卡牌不够好，但却反而能够抛弃对卡牌的一些依赖，而将精力更多地集中于战术和策略的研究，寻求对高级牌组的破解之道。如果换一个角度来看，其实免费玩家反而更能从游戏中获得乐趣。用有限而简陋的卡牌配合自己的才智组成蕴含无限可能的牌组，再用它去击败那些貌似强大的牌组，不是最有成就感的事情么？

握着一副好牌，摧枯拉朽地击败对手，谁都可以。但我们要做的，是即便手上捏着一套烂牌，也要笑到最后。

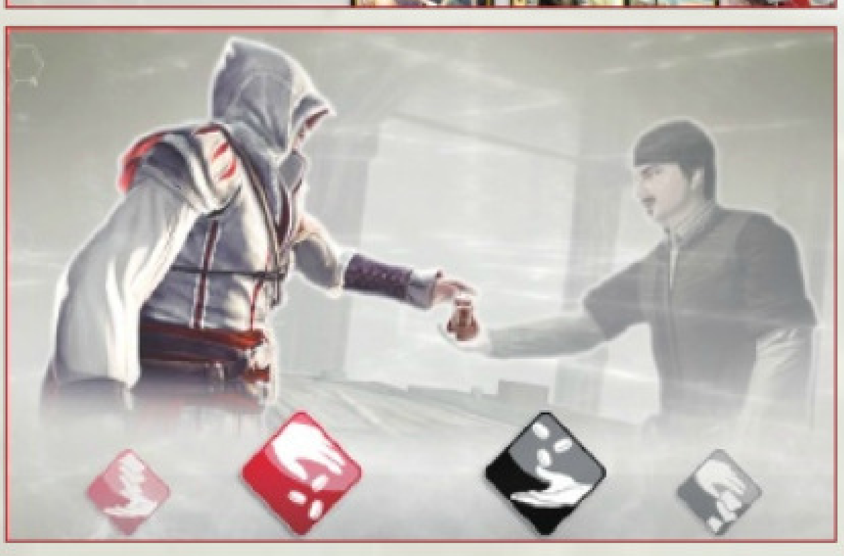
这才是刺客之道。P

（左上图）在恰当的时候打出这张牌，对手的心情就会和牌上的人一样沮丧
（左中图）初始牌组平衡而简洁，有时也能创造奇迹
（左下图）新开放的市场（Market）功能，允许玩家拍卖手上的卡牌，这种市场机制究竟会缩小还是扩大免费玩家和金钱玩家之间的差距，目前还不得而知











（右上图）辛苦两天才能买到一个刺客包，当然，也许用这些点数去购买圣殿卡牌更有性价比
（右下图）现阶段，很多卡牌的拍卖价格似乎还不够理性

网络化单机热潮

注册一个账号以继续

曾几何时，当我们兴高采烈地拿到最新发售的某款游戏，将光盘插入计算机，等待漫长的安装后就可以对着屏幕欢呼雀跃。然而近几年，这种现象越来越少了。



"明明就是个单机游戏，为啥要联网啊？"不要再抱这样的念头了，时代已经变了

■山东 科曼奇复兴计划

我想说的不是"下载王道，光驱即将被淘汰"这种冥王星的破事儿，而是很多时候我们发现游戏安装完毕后总会出现那么一个窗口："请在XXX官网注册一个账号以继续"。而当我们注册之后，每次登录又要输入用户名和密码，否则你的成就、等级诸如等等都无法保存。我们不禁要问：这还是"单机"游戏么？

提到这个问题，就不得不让人想起近期红得发紫的《暗黑破坏神Ⅲ》，就如同上面这张图片里显示的那样，你需要一个战网帐号才能进行游戏。对很多念旧的玩家来说，单凭这点就让他们无法容忍这款新作。平心而论，"暗黑3"有很多内容都围绕在线来展开，要求玩家时刻在线也无可厚非，大不了我们把它都成一款网游来玩。但现在越来越多单机游戏的"叛逃"，实在让人无法淡定。

感谢您的购买，请您先注册一个账号

这几乎是近几年所有游戏安装过程中必然出现的一句话。当然，前提是你的确"购买"过。那些天天逛破解网站的玩家可以完全无视这句话，但是他们的代价也是惨重的——无法完全享受游戏的多人模式。早年仅仅作为单机游戏扩展部分的多人在线模式，如今几乎可以成为游戏的主体。越来越多的游戏被贴上了"多人模式才是王道"的标签。而诸如《战地3》《暴力辛迪加》这样的游戏，似乎8～10小时单人剧情模式存在的意义就是为了告诉你：好的，故事就是这样，看到了吧，你和那帮敌人有如此血海深仇，所以赶快拉着你的基友到多人游戏里把他们轰成渣吧！

不仅这样，传统以单人剧情为重心的游戏也出现了单人模式日益"坑爹"，而多人模式日益丰富的现象。去年上市的《现代战争3》，其单人模式被有些玩家挖苦为剧情老套、场景雷同，却很少有人注意到这游戏的多人对战模式的那些惊人的改变。史诗级的等级上限，眼花缭乱的全新战场支援，"每日任务"以及主机用户需要持续付费订购的"使命召唤"精英（Call of Duty: ELITE）服务。倘若把《现代战争3》的多人游戏单独拿出来交给国内公司代理，说不定还能再创造"3亿鼠标的枪战梦想"！

同样出现这种问题还有最近刚刚终结的科幻RPG巨作《质量效应3》。在过度文艺范儿的单人剧情结局被玩家指责之后，EA和BioWare不得不宣布将在今年夏天发布一个免费的《质量效应加长剪辑版》以弥补故事中“不那么完善的部分”。在此期间，请玩家继续在多人游戏里享受“刷副本、抽装备”的快感。如果觉得自己的装备太少，没关系，只要往自己的BioWare账户里充入足够的美刀购买BioWare点数就可以直接抽取最顶级的“幽灵”专署装备包。于是很多玩家开始猜，这款单人RPG的经典作品的续作，可能不是《质量效应4》，而是“MEWorld（质量效应世界）”。诸如这样的趋势，你还有什么理由不“注册一个账号以继续”呢？

我们只是想赚钱而已

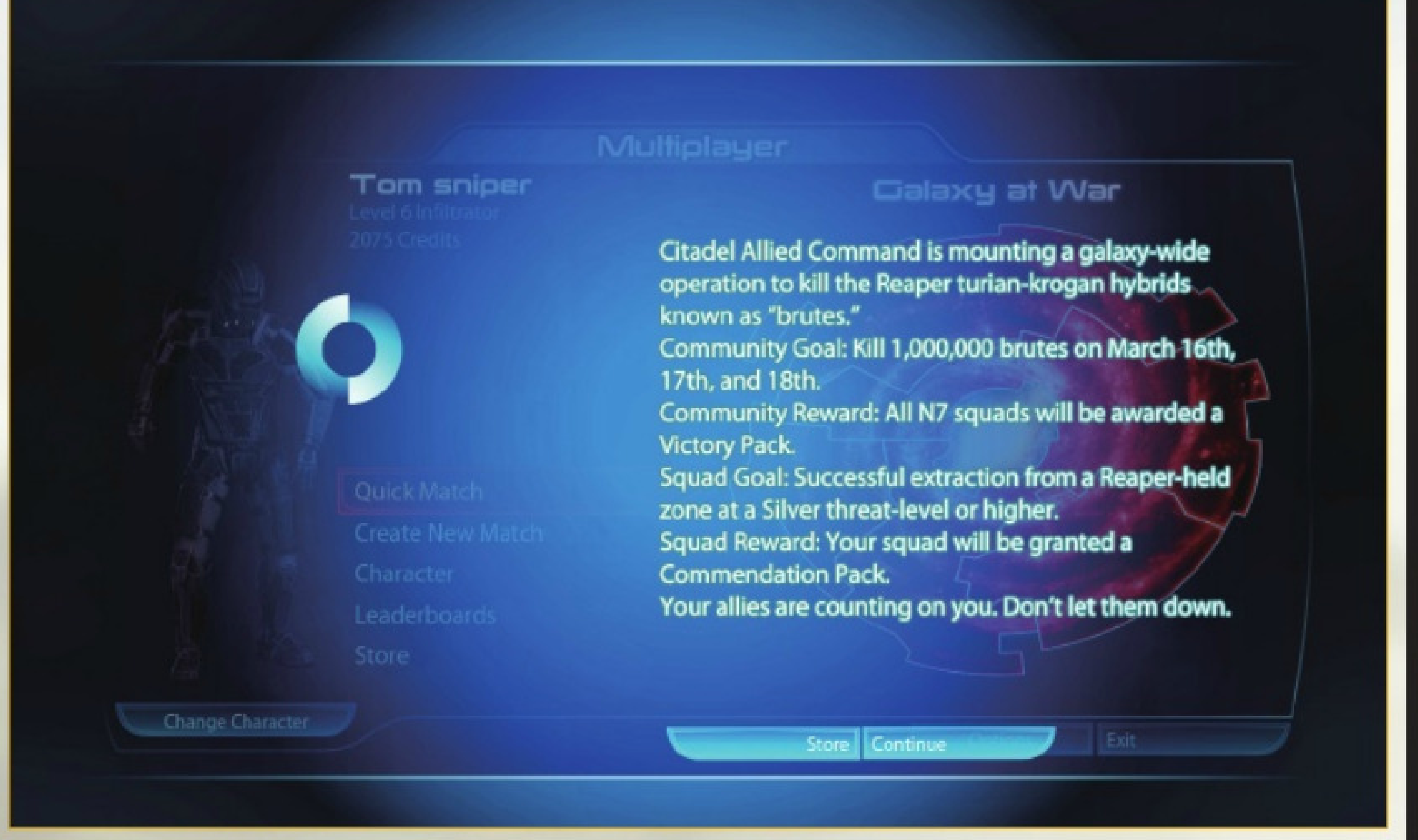
就在今年早些时候，育碧宣布新的游戏将不再强制安装DRM反盗版验证。这意味着正版玩家不再会因为网络问题被强制从单人剧情模式中踢回到主菜单。当然，这同时也意味着以后育碧的游戏破解将更加容易。然后，你懂的。

造成单机游戏网游化最本质的原因还是利益上的矛盾。不管玩家的道德水准多么高尚，都很难经得住破解下载的诱惑。而大量破解下载的直接后果就是开发商得不到利润，这又直接导致了开发商制作的资金紧缺，而盈利和充足的资金是制作方制作高质量游戏的最基础动机。开发商无盈利自然降低了游戏的质量，导致更多玩家骂街，然后更加心安理得的去“破解下载”。这样的死循环最终会搞垮整个游戏业。就历史而言，它至少搞垮了国内的单机游戏市场。

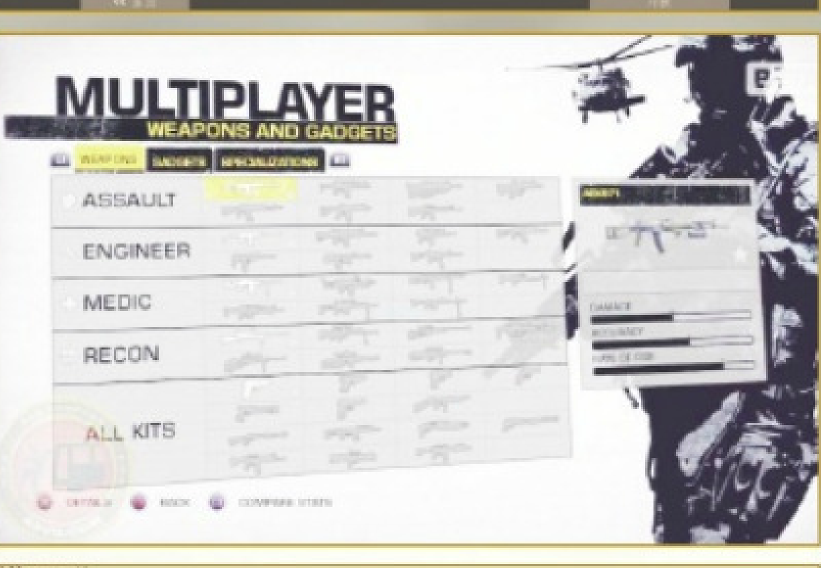
所以，“如何能够赚到钱”成为了各大游戏商最为头疼的问题。好在技术的进步带来了互联网这个神奇的玩意儿。只要你花点钱弄几台服务器，每次打开游戏都验证客户端是不是付费用户不就万事大吉了么？但问题在于，破解者可以通过在本机模拟或者绕过这种验证程序，某些土豪的黑客可以自己养着服务器模拟你的在线验证（比如前一段时间“大红大紫”的CoD多人破解组织AlterIW）。所以刚才的问题就变成了“如何能让玩家老老实实找你验证”。育碧DRM的惨痛教训告诉我们，“你必须在线，否则就只能看着主菜单干瞪眼”的硬办法肯定不可行。必须来软的，与其强制玩家在线，为何不让玩家主动在线，并且乐此不疲地接受我们的正版验证呢？

就在此时，东亚各国火爆的网游热潮让广大游戏厂商看到了希望，一个连60元正版都不能被接受的市场里，会有人为一款2D网游投入5位数金钱，这是此前不可想象的。随后WoW在全球范围的商业成绩更是让人惊叹。没错，我

（左上图）不仅要让玩家感到实惠，更要带动他们的积极性，在《军团要塞2》的曼恩商店里，你经常能够看到玩家自己设计的道具。在这里，玩家和游戏商不是对立方，而是共享游戏乐趣和利润的合作伙伴，这才是未来游戏业的希望
（左中图）当年《叛逆连队2》的多人模式仅武器就比单人模式多出了近一倍，这着实让那些骂“BC2武器少”的伸手党露出了狐狸尾巴……
（左下图）迫于动视的压力，业界最土豪的破解组织AlterIW近日宣布关闭自己所有用于维持破解CoD玩家验证的服务器









（右上图）号外号外！现在玩《质量效应3》多人模式只要在白银组成功通关就可获得奖励包一个，全服玩家累计杀死1000000只Brute还有好礼相送！
（右下图）很多玩过“现代战争”系列多人模式的玩家，都没有再去碰单人模式……

们没有必要逼着玩家在线验证，只要把大部分游戏的内容放在在线游戏里，让玩家只有点“多人游戏”才能享受到游戏的精髓内容，这样玩家就会老老实实的接受我们的验证，自然就会老老实实的花钱买游戏了。不仅是游戏，还有后续的DLC和增值服务，在线商店和线上交易。所以亲爱的玩家，为了我们能赚到钱，为了我们能有钱做更好的游戏给你玩，请注册一个账号以继续！

况且，“单机游戏”这个概念，只是特殊市场和特殊年代的产物而已。

“单机”和“网游”的界限本身就是模糊不清的。什么叫单机？什么叫网游？没有任何人给出过权威的界定。在欧美人眼里，MMO和RPG、FPS放在一起，是一种说明游戏特性的分类，并不是界定游戏类型的分水岭。只能说，所谓“单机”“网游”的势不两立是我国（或者东亚几国）电子游戏普及过程中产生的一种现象。早年像《传奇》这样的MMO游戏进入大陆的时候为了强调与传统游戏的不同，营销方有意地通过“网游”这个概念对游戏进行概念营销。当时“单机”游戏的多人联机依旧是以某个玩家建立主机其他人加入的方式进行游戏（比如CS），和官方提供服务器连接游戏的网游区别十分明显。随后单人游戏开始陆续采用官方服务器架构+正版验证的方式，破解难度加大，使得国内大部分以盗版为主要渠道的玩家开始无法接触到许多“单机游戏”大作的多人部分，从而进一步加深了“单机游戏就是一个人玩的”这样的概念。而这段时间也正是我国网游飞速发展的时期。大量网游的兴起使大众玩家也逐渐建立了这些的观念：单机游戏就是一个人玩的，免费就能在网上下到，画面好，配置要求肯定比网游高；网游画面相对差点，但是能和朋友一起玩，一般是按月付费或者免费+道具收费的。在很多主流媒体的报道中，更是只有“网络游戏”的概念。这种思想对国内游戏业的负面影响我们暂且不谈，仅仅就这个概念来讲，随着“单机游戏”逐渐的“网游”化，这种概念体系的崩溃是迟早的事情。我们眼中的“免费单机游戏”迟早会消失，“注册一个账号”也将成为一种习惯。

在线模式的使命并没有变

我个人并不赞同“单机游戏已死”这种悲观的论调。就算单纯网游化游戏模式使单人剧情缩水，但是从某种程度上来说，与玩家互动的PvP或PvE模式在今天还是扮演了它最初的使命：扩展游戏的体验。《现代战争3》在国内被喷“狗血”很大程度上是源于广大“伸手党”玩家在10小时有限的单人剧情下没有得到他们原本期待的东西。主线剧情一通关，怒删游戏上论坛骂制作公司是很多国内单机玩家

（右上图）其实《剑侠情缘网络版》也是中国本土单机游戏网游化的典型范例，只是当时那个时代人们只是单纯把它当做网游看待而已
（右中图）《杀出重围3》的大获成功告诉我们，一个单机大作依旧可以卖得很好，虽然游戏自身集成了Steam平台的正版验证系统
（右下图）相比于虐心的DRM，Steam很早就加入了离线模式，使玩家即使在网络断开的情况下也能正常体验单人游戏







（左上图）目前国服“暗黑3”的收费方式尚不明确，是一锤子买卖，还是另一款“星际2”？
（左下图）作为最早一批实行“多人核心，在线验证”模式的游戏，《军团要塞2》的长盛不衰说明这种模式的确有其强大的生命力

都做过的事情。而那些真正通过在线验证，有机会享受到完整游戏的玩家往往正陶醉在精彩的多人模式当中。在游戏设计日趋"脚本化"的今天，"一周目"和"二周目"的差异越来越小，你永远都是在同一个地方被同一个人渣背叛，然后被他一枪放到，引出后面"死不瞑目"的催泪桥段。传统日式游戏中"二周目隐藏剧情"的伎俩所能扩充的游戏内容也是有限的。但在线多人游戏不存在这个问题，你的队友都是人类，他们不会按套路出牌，每次都会给你带来新的游戏体验。就算一款游戏的单人剧情再怎么惊天地泣鬼神你也顶多在里面折腾个几十个小时然后苦等该游戏的续作，相比之下，一款带有优秀多人模式的游戏却可以让你乐呵呵地玩上一整年甚至更久。同样购买正版的投资，后者显然更加合算。因此，多人游戏的发展主观上是商家反盗版的无奈之举，但客观上的确增加了游戏的容量和可玩度，间接增加了游戏的性价比，最终收益的还是玩家。

最后，让我们谈谈未来

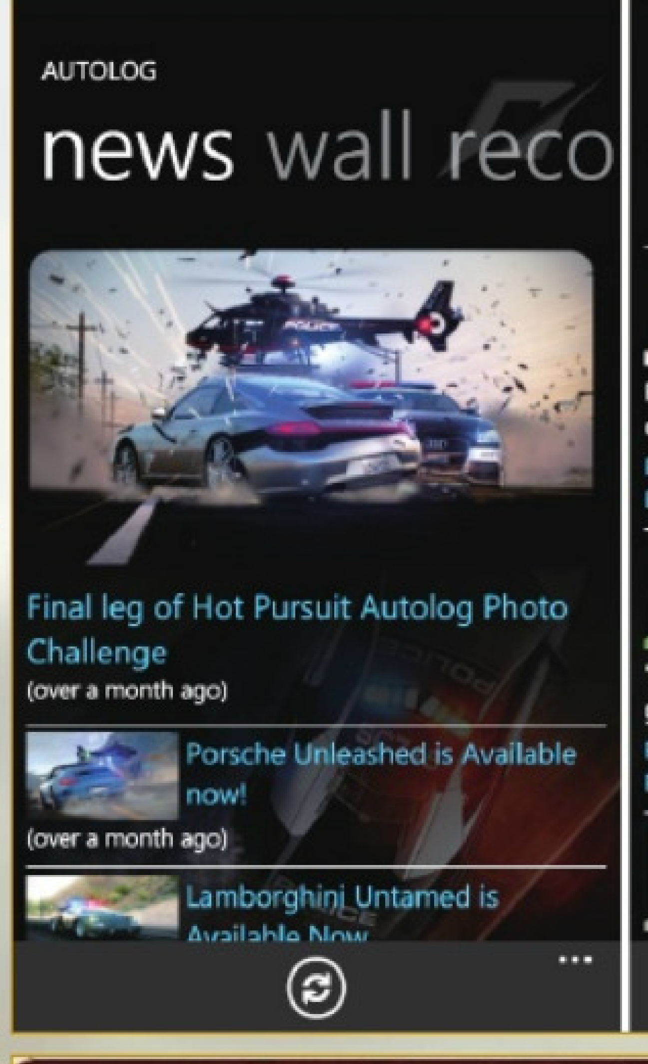
去年，已经快6岁的Valve元老级游戏《军团要塞2》宣布完全免费运营。玩家只需要在Steam上注册一个账号就可以直接下载游戏。同时开放的还有全新的"曼恩"在线商店和交易系统。玩家在商店购买任何物品都可以升级成正式玩家，享受道具合成、在线交易等服务。玩家还可以通过"Steam创意工坊"为游戏提供创意，共享游戏利润。从开放免费开始，《军团要塞2》就一直占据着Steam游戏在线人数的前3甲，使其为Valve带来的收入立刻翻了3倍。更重要的是，整个运营模式没有遭到很多老玩家的抱怨，也没有引起新玩家的不适。游戏依旧是那么平衡，没有横行的"美刀战士"，线下的道具交易虽然膨胀，但却远没有国内某些网游那样混乱，广大玩家在一片祥和的气氛中进行游戏，一切都井然有序。目前业界并没有绝对可靠的反盗版模式，但Steam无疑指出了一条可以双赢的道路。

这的确让我们看到了未来，不仅是《军团要塞2》一款游戏的未来，而是整个游戏产业的未来。单机和网游不一定非要分得那么清楚，网游化也不一定是"坑爹"的代名词。对制作者来说，在线验证是至今解决盗版的最好方式，而对于玩家来说，只要价钱公道，游戏质量上乘，我们也不一定要做"伸手党"。很多游戏的重心从单人转向多人后，反而迎来了自己的第二春，同时市面上依旧有很多纯单机游戏能大卖。所以，只要开发商能够在盈利、服务和质量之间找到一个完美的平衡点，玩家觉得自己购买的游戏物有所值，我们暂且不必为这种趋势感到担心。游戏还是那个游戏，只是注册一个账户而已，有什么大不了的呢？P

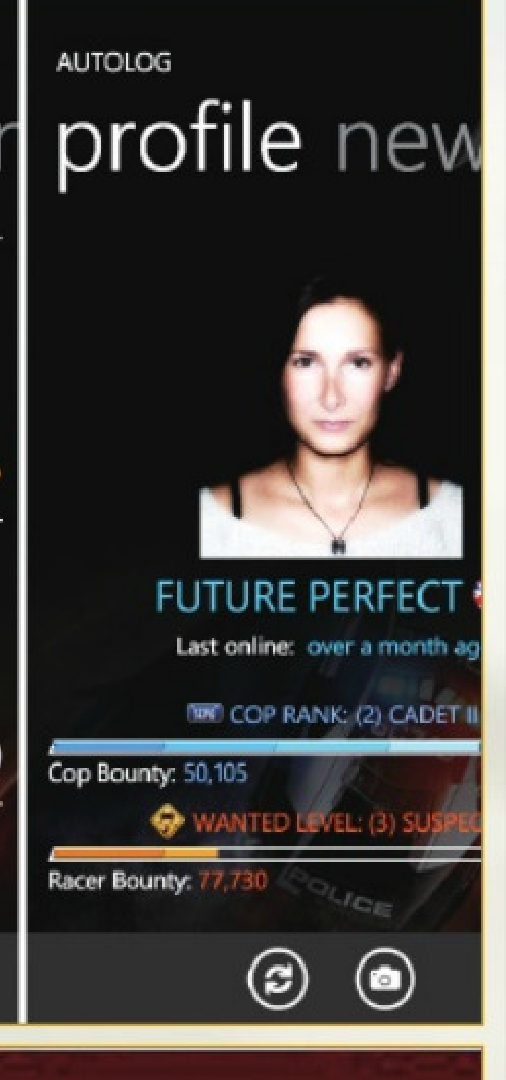


（左上图）醒悟吧伸手党！以后日子会越来越难混的……
（左下图）育碧DRM的"不得民心"告诉我们，与其让玩家强迫在线验证，不如老老实实地把游戏的在线模式做好
（右上图）在《极品飞车14》中，只有登录了Autolog，你才能享受到游戏的全部乐趣，与好友一同竞速的快感是独自游戏无法比拟的
（右下图）最后，输入账号会成为一种常态

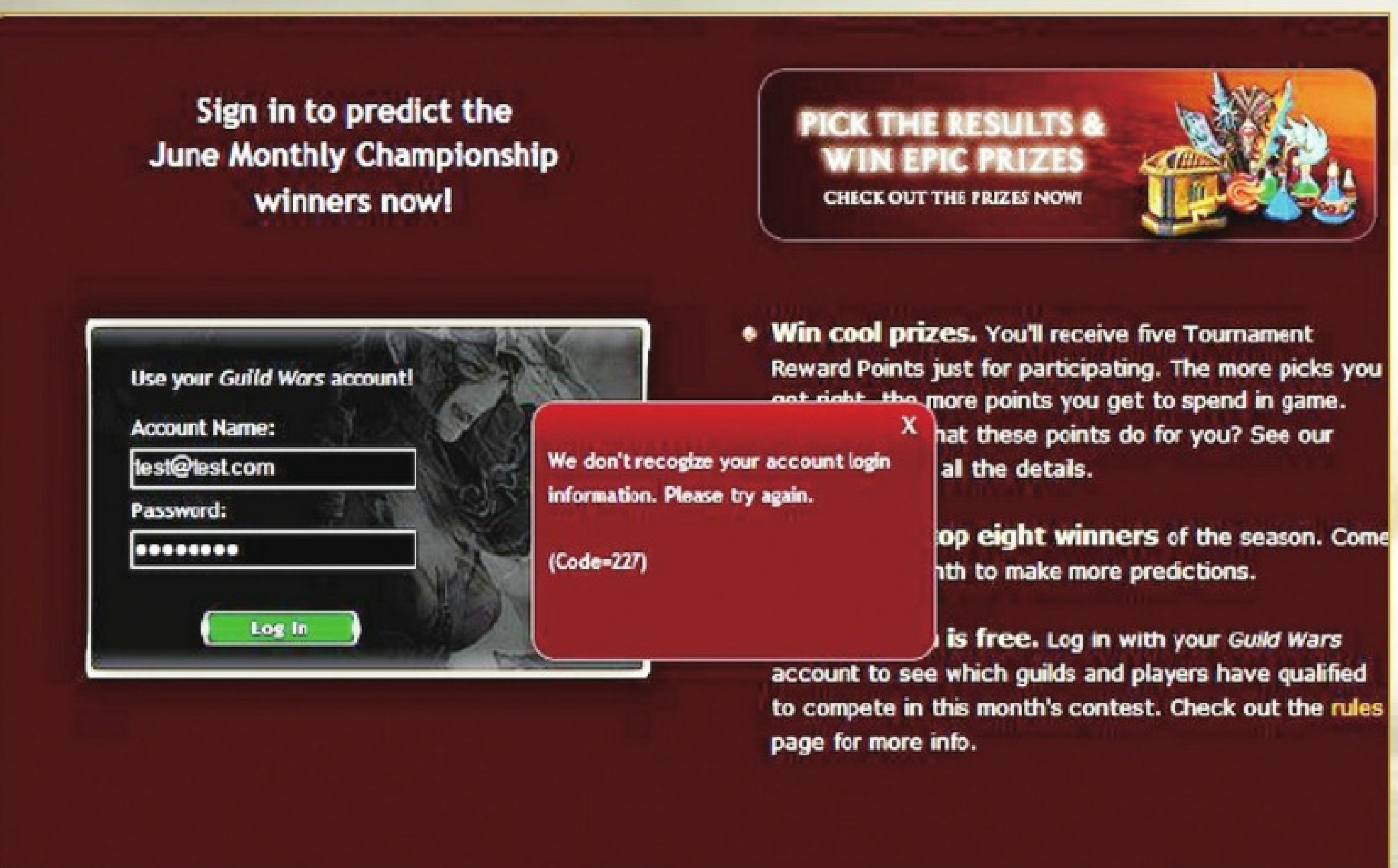












暴雪群英会

一款伟大的游戏背后，必然有着一个优秀的团队。在主打精品的暴雪，这更是不变的定理。《暗黑破坏神Ⅲ》的诞生并非一帆风顺，这期间在它的背后发生过什么事，本文将为你揭晓。



这场景气氛绝了，这时的Jay Wilson是不是有股凯恩的范儿？

■上海 小象咪咪

在《暗黑破坏神Ⅲ》上市前一个月，一篇题为《这次“暗黑3”的制作阵容碉堡了》的帖子，在各个论坛广为转载。这个帖子列举了很多《暗黑破坏神Ⅲ》的开发人员及其经历。其中不乏参与多部经典游戏制作的暴雪老员工，也有履历显赫、带着众多名作光环的业界牛人。然而隐藏在这份星光熠熠的名单背后，却是这款游戏艰难而曲折的开发过程。虽然经历诸多波折，最终暴雪还是将精英们汇聚在一起，创造出一款优秀的游戏。

搁浅与“重生”

“暗黑破坏神”系列第三作的开发，早在11年前就已经被摆上议事日程。接手这个项目的自然是当时意气风发的暴雪北方。就在暴雪北方事业达到顶峰之日，团队内部的多名骨干纷纷选择离开。这次员工大流失，沉重地打击了暴雪北方的元气，从此一蹶不振，《暗黑破坏神Ⅲ》的事情也被束之高阁。2005年后，《暗黑破坏神Ⅲ》的制作被重新摆上日程。《魔兽世界》的持续流行，让暴雪获得了持续盈利的能力，对网络游戏的市场前景有了更深的认识。2008年6月，伴随着一段振奋人心的实际游戏视频，《暗黑破坏神Ⅲ》正式对外公布，然而这一令人鼓舞的消息背后，却暗藏着危机。就在两个月后，制作组内部的分歧成为不可调和的决裂，使得游戏开发不得不面临从头来过的危险，只因为冲突的双方都是制作组里的灵魂人物。通常一个游戏的开发，有3个最重要的部门——程序、美术与策划互相协作。而这3个部门的总监（Director）则成了决定一款游戏质量最关键的人物。这次分歧就出在美术总监Brian Morrisroe与策划总监Jay Wilson之间。

美术设定引发的“惨剧”

说到这两个人，都是暴雪发展中的重要人物。Jay Wilson最早是另一家即时战略名作工厂Relic Entertainment的设计师。直到有一天，一个跳槽到暴雪的好友找到他，给他安排了一次面试。当时的面试官，是现任暴雪执行副总裁、《魔兽世界》的主策划Rob Pardo。他和Jay

愉快地交谈了近一个小时，这让Jay变成了《暗黑破坏神Ⅲ》的策划总监。

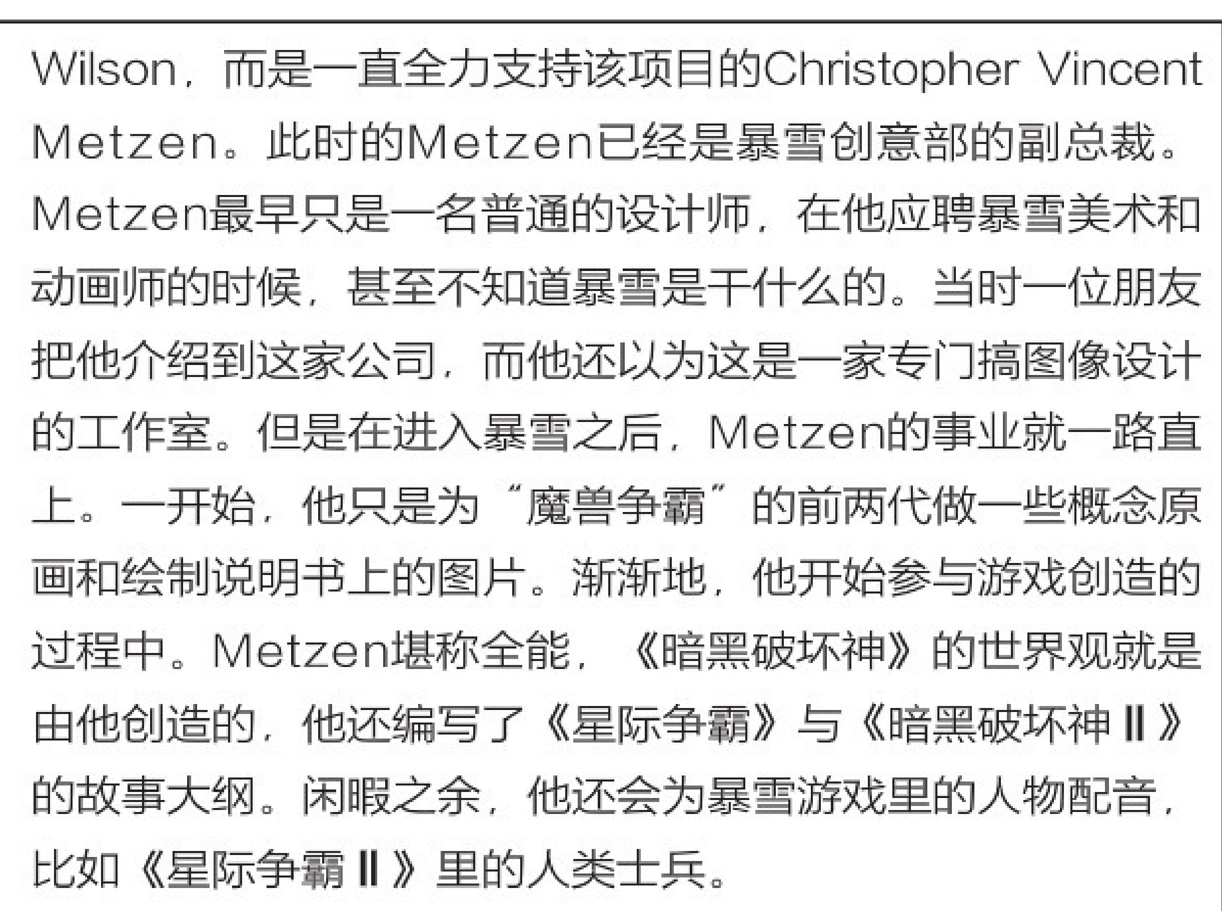
而身为美术总监的Brian Morrisroe同样也是暴雪请来的资深美术师。他曾经在Treyarch担任美术，在他离开那里转投暴雪后，Treyarch获得了制作《使命召唤》的机会。完成《魔兽世界》迷宫设计的Brian，晋升为美术总监，开始《暗黑破坏神Ⅲ》的制作。然而Brian设想中的游戏世界，与Jay脑中的大相径庭。两人为此争论不休，直到Brian那些五彩斑斓的概念图出现后，矛盾终于临近爆发。Jay将Brian的美术设定称之为“彩虹世界”（这太容易让人联想到“暗黑3”里的隐藏关卡“彩虹关”了），对此嗤之以鼻。在暴雪向外界公布这些图后，立刻引来一片哗然，玩家纷纷表示这不是他们熟悉的“暗黑”世界。这场争论在2008年8月有了结果，Brian带着当时项目的制作人Keith Lee与另一名策划离开了暴雪，自立山头。其间有传言称，Brian最终是被高层解雇的，但其中详情，外人却不得而知。

强手如云

一下失去了制作人和美术总监，《暗黑破坏神Ⅲ》不得不面临再次停工的危险。此刻最头疼的不是Jay Wilson，而是一直全力支持该项目的Christopher Vincent Metzen。此时的Metzen已经是暴雪创意部的副总裁。Metzen最早只是一名普通的设计师，在他应聘暴雪美术和动画师的时候，甚至不知道暴雪是干什么的。当时一位朋友把他介绍到这家公司，而他还以为这是一家专门搞图像设计的工作室。但是在进入暴雪之后，Metzen的事业就一路直上。一开始，他只是为“魔兽争霸”的前两代做一些概念原画和绘制说明书上的图片。渐渐地，他开始参与游戏创造的过程中。Metzen堪称全能，《暗黑破坏神》的世界观就是由他创造的，他还编写了《星际争霸》与《暗黑破坏神Ⅱ》的故事大纲。闲暇之余，他还会为暴雪游戏里的人物配音，比如《星际争霸Ⅱ》里的人类士兵。

但此时的Metzen可没空管配音的事情，身为副总裁的他，必须重新组织人马，将《暗黑破坏神Ⅲ》的工作继续下去。他开始在暴雪公司内部，以及游戏业界中，找寻那些经验丰富的老手。一排璀璨的名字摆在他的眼前，等待他捏出自己的一副好牌。

首先需要填补的位置，是掌控整个开发进度的制作人。Metzen将《魔兽世界》的资深制作人Alex Mayberry拉来管理这个项目。Alex在进入游戏业之前，曾经干过各种行业，比如电讯和航空业，甚至还当了5年警察。直到他

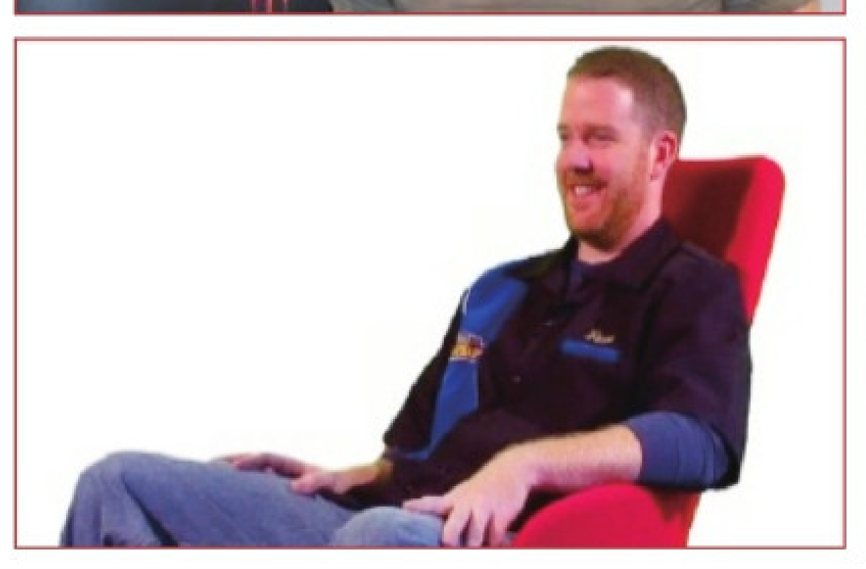


（左上图）Jason Regier是“暗黑3”的主程序
（左中图）Leonard Boyarsky曾是《辐射》的缔造者
（左下图）Brian Morrisroe是“暗黑3”原来的美术总监，后创立了新公司
（右上图）“暗黑3”的场景设定原画
（右下图）“暗黑3”的职业设定风格很符合“暗黑”的氛围















遇到改变他一生的游戏——《毁灭战士》，他才真正找到属于自己的事业。如今已经成功带领团队完成两个版本《魔兽世界》的Alex，成了《暗黑破坏神Ⅲ》最适合的领导者。

接下来要填补的是Brian留下的美术总监位置。Christian Lichtner成了最佳人选。他虽然2005年才进入游戏业，但在此之前，他已经是一名非常出名的漫画家了，并且拥有自己的漫画公司。参与《暗黑血统》的开发后，Lichtner进入了暴雪。因为他在漫画界传奇般的背景，以及出色的美术功底，自然而然地接替了美术总监的职位，在他身边的那些美工也都是响当当的人物。

负责角色设定的首席设计师，是曾经在Ensemble参与过《帝国时代Ⅲ》和《光环战争》制作的Paul Warzecha。他在微软关闭Ensemble后来到了暴雪。负责场景设定的，则是Ian Ameling，在他的项目经历中，留下了一连串炫目的游戏名称——《死亡空间》《无冬之夜2》《模拟人生2》《战神》……同样有着耀眼项目经历的，还有负责过场动画的Chris Thunig，不过他的作品不是游戏，而是电影，由他参与特效制作的电影包括《特洛伊》《天国王朝》《僵尸新娘》《达芬奇密码》等等好莱坞大片。有了这些人的加盟，《暗黑破坏神Ⅲ》的世界才变得生动起来。

相比美术部门的人才济济，策划部门的总监Jay Wilson同样也找来了一堆厉害的帮手。他身边最得力的工作伙伴，就是“辐射”系列的创造者之一，Leonard Boyarsky。Leonard曾在2005年一度离开过游戏业，但当暴雪给他一份《暗黑破坏神Ⅲ》主策划的职位时，他又重新回归。Jay对他的到来感到非常欢迎，他们紧接着又张罗其他人加入这个团队。原本散落在各地的人才，开始汇拢到一起：Jason Bender，《三角洲特种部队》《将军》《命令与征服3》的资深策划，成了他们的系统策划；Kevin Martens，BioWare的老牌设计师，《博德之门》《无冬之夜》《质量效应》《龙世纪》都出自他手，现在是团队中的内容策划。还有David Adams，曾经在THQ和NCsoft工作过的设计师，将他制作《战锤40000》与《暗黑血统》的经验，搬到关卡设计的工作上。

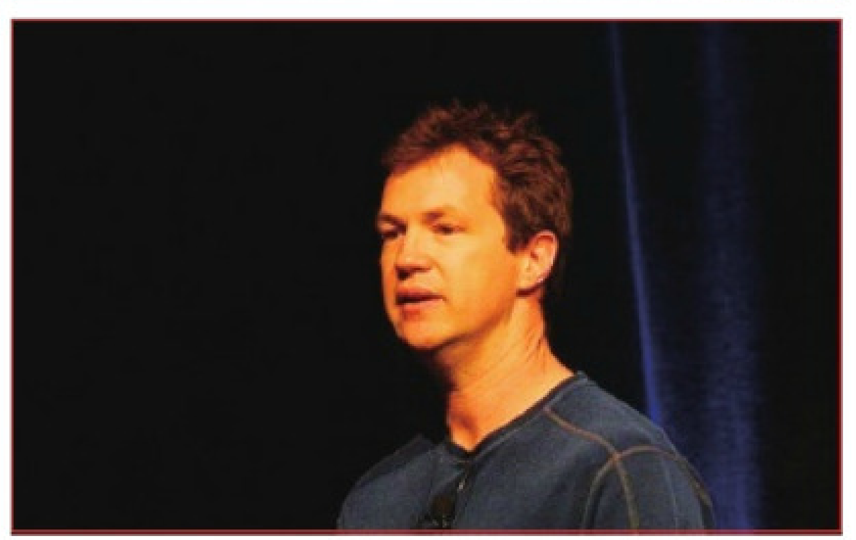
加上经验丰富的技术总监、Bungie（《光环》的制作组）曾经的程序员Jason Regier，一个完整的制作组终于成形。从2008年到2012年的4年间，这群人一直在致力于将《暗黑破坏神Ⅲ》做得精益求精。而现在，游戏终于问世。当你在打完游戏之后，看到这一长串的制作人员表时，有没有想过，如果仔细挖掘这些名字背后的故事，也会有不少出人意料的收获呢。P

（左上图）过于亮丽的世界让玩家批评为不符合“暗黑”精神
（左下图）游戏的制作人员列表
（右上图）暴雪创意部副总裁Chris Metzen是“暗黑3”的核心
（右中图）暴雪副总裁Rob Pardo是将Jay Wilson招进暴雪的关键人物
（右下图）过场影片设计者Chris Thunig为游戏绘制了概念图











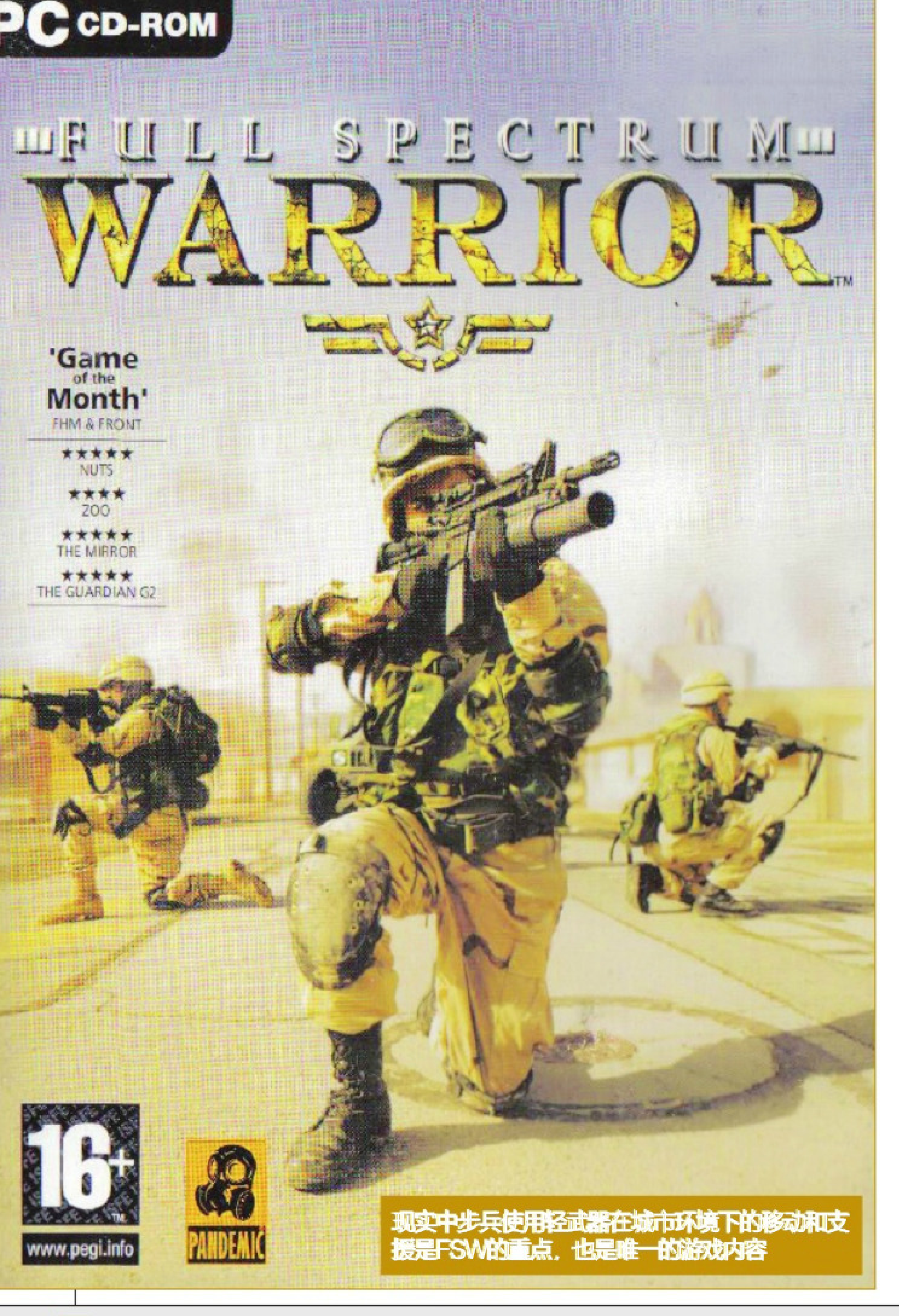
全方位战士Full Spectrum Warrior**类型**策略**制作**Pandemic Studio**发行**THQ**发售日**2004.9.21

全方位战士

4个队形散乱，没有任何火力支援，且对前方情况一无所知的士兵在街道上狂奔。突然前方的汽车残骸处冒出一名手持AK的武装分子，接下来会发生什么？玩惯了个人英雄主义"突突突"的我们，很难想到另一种截然不同的结果。

■江苏 防弹手柄

上述场景如果发生在《现代战争》中，屏幕上会被涂上几抹番茄酱，最多听到主角哼唧几声之后，扑街的一定是这名不自量力的杂鱼。即便是在《战争机器》这样引领掩体潮流的射击游戏中，这番情形的结局，恐怕也是占尽优势的敌方，在电锯的轰鸣声中被化为碎渣……于2004年推出的《全方位战士》（以下简称FSW）中会为你呈现最真实的情况——小队成员在迎面而来的子弹的招呼下，像多米诺骨牌那样接连倒地，除此之外不会有任何的奇迹发生。



现实中步兵使用轻武器在城市环境下的移动和支援是FSW的重点，也是唯一的游戏内容

像游戏，更像工具

用这款由Pandemic工作室制作的游戏看上去很传统：在虚拟的中东城市中，你同时指挥Alpha和Bravo两个小队，面对复杂的地形和神出鬼没的敌人，8名士兵需要以交替掩护、步步为营的方式前进。在遭遇敌人强劲火力的时候，一队担任拖住敌人正面的砧板，另一堆充当迂回侧翼的钉锤，这是唯一可行的战术思路。然而，这个拥有动作射击游戏外观的游戏，本质上却是一个策略游戏：从头至尾你都不能控制角色朝着某一目标主动开火，士兵在与敌人接触之后会自动与之驳火，但即便是近在咫尺的敌人，只要其拥有掩体保护，让他们对射一天都不会出现任何的伤亡，唯一改变战局的方法就是让另一个小队绕到敌人的侧翼。可以说，FSW完全是一款玩掩体的游戏，用掩体来保护自己、用掩体来发扬火力、用掩体作为一切战术的支点来摧毁对手，除了运用正确的战术以外，没有任何的捷径。

FSW就是这样一款奇怪的游戏——它的全部玩法就是步兵在城市巷战背景下的火力控制和移动原则，在游戏的教学关就已经被玩家完全体验。接下来的正篇战斗，只是让玩家将已知的作战原则结合游戏系统进行不断的实践，没有任何需要探索的内容。这已经不是一款以提供源源不断娱乐性为目的的电子游戏，而更像是军用训练软件。事实上，FSW从一开始就是五角大楼向Pandemic订制的步兵教学工具。

"军转民"的背后

早在上世纪90年代末期，美国陆军就开始寻求用游戏来辅助士兵训练的可能性，主持这一计划的陆军部技术处主管Michael Macedonia认为FPS对于提高士兵的战场技能毫无帮助，甚至可能起到反效果。刚刚踏入训练场的陆军士兵，最需要的是一款能够让他们在混乱无序、复杂多变的战场上快速做出正确决定的游戏，这就是他所构想的"第一人称决策游戏"（First Person Thinker），在与Pandemic签订合作协议后，陆军毫不犹豫地提供了500万美元的开发经费。

这样一款硬派的军事游戏，应该能取悦在肮脏的训练场上摸爬滚打的阿兵哥吧。然而，绝大多数的教官都对这款下发的"训练软件"持否定态度，本宁堡步兵战术学校教官James T. Blake的看法具有相当的代表性："FSW看上去是一款不错的游戏，它以教科书的方式展示了巷战条件下小队间的移动和战斗原则，但我实在找不到它能教授给我手下

士兵们的东西”。在这位参加过波斯湾战争，并且刚刚从阿富汗前线调回国内的硬汉看来，FSW的模拟性是相当匮乏的——看上去这款游戏提供了中东风格巷战场景，但实际上它不仅严重缺乏细节，而且连巷战场景最基本的结构都不具备。“FSW从头到位都是发生在同样一个水平面上的交战，你不会遇到另一个站二楼的窗户中对你实施攻击的敌人，当然也不会让你进入一个制高点，用火力去控制一片街区。在视线严重被挡，无法确定安全区的险恶环境下，占据制高点是步兵小队占据主动的关键。”

真正触怒美国军方的不是FSW在模拟深度方面的不足，而是Pandemic合作过程中尽显坑爹本质：他们一方面对陆军代表承诺要做一款贴近实战的步兵巷战模拟软件，暗地里却根本就是将它当做普通游戏去处理的。结果在接过军方的巨额支票之后，他们又将这款订制软件放到游戏市场上去贩卖，“军转民”让FSW获得了玩家们的关注，游戏的素质也说得过去，让Pandemic赚了不少现钞。对于对自己寄以厚望的军方，他们仅仅拿出了一个难度设置较高，加入了回放功能的货来糊弄。最终再发现自己被耍了之后，陆军果断的中止了这一计划，所有的订单被取消。也许是自觉理亏，也许是不敢在世界上最为强大的地面战斗力量面前造次，Pandemic也没有因为违约而将陆军告上法庭，他们甚至还拿出26万美元来表达自己的“歉意”。惹毛陆军的后果是严重的：在失去了这一大金主之后，Pandemic已经无力再购买“虚幻2”与Havoc物理引擎的授权使用费用，续作《十锤行动》（Ten Hammers）不仅在图像表现方面回到了“纸片贴图时代”的水准，而且游戏的制作水准也出现了极大的退化。于是FSW系列的生命也就此终止了。

军事题材游戏的玩家们见过太多标榜“高度模拟”“专业训练软件”，但实际上连基本常识都做不好的“雷”作。FSW当然不能划分到此类沽名钓誉之作的范畴，陆军之所以认定它是坑爹游戏，问题恐怕还是出在自己身上——用电子游戏来代替训练场，这本身就属于不切实际的要求，游戏最多只能做到呈现战场技能的一个点，而不是一个面。从呈现小队在城市环境下行进中的交叉掩护战术这一角度来看，FSW无疑是超额完成了任务。想玩玩小组火力配合，可以考虑一下《闪点行动3》，想了解一下室内突入课题的基本原则，《彩虹六号——维加斯》也许是个不错的选择。至于你非要得到一款强大到足以代替教官、训练场乃至实战经验的游戏，那么就等待继续被坑爹吧。

虽然陆军否定了FSW的价值，但在远在伊拉克前线的陆战一师第五团驻地，这款游戏是仅次于《光环》的第二大受欢迎游戏——这才是它最应该出现的地方。P



（左上图）所有的人物动作都经过现役陆军士兵的动作捕捉，在2004年的时候能做到这一点非常不容易
（左下图）在没有清除威胁的情况下，这样狂奔只能是死路一条，这不是好莱坞主旋律大片

（右上图）初代像洗衣机、木板床这样的“掩体”在敌人几发子弹命中之后就是大窟窿，而二代由于没有获得Havoc引擎的使用权（因为没钱），连这个特性也没有了
（右中图）你的“基友”团队每个人都拥有独特的特性，在战斗过程和执行任务的过程中不时会发出猛烈吐槽，这一特性并不包含在军用版之中
（右下图）虽然是以小队方式进行移动指挥，但你可以通过方向键来命令一个队友执行特定的命令，比如投弹









年鉴2007

2007年象征着这个游戏时代的成熟期，无论是FPS电影化的日益成熟，还是DirectX 10游戏实力的真正展现，都让我们的游戏体验上了一个新的台阶。

■晶合实验室 Oracle

从2007开始，主机厂商进入了“该干啥干啥”的阶段。，在接下来的一年，自然是卯足了劲“战斗”。厂商之间的竞争是玩家最喜闻乐见的，这通常意味着各种振奋人心的大作，比如《光环3》。

FPS年

2007年9月25日，《光环3》在北美地区发售，创下了首日1.7亿美元的销售记录。此前《光环2》就曾以1.25亿美元的首日销售额创下北美地区游戏单日销售的新高，还创下了包含电影票房在内的娱乐产业销售新记录。这次《光环3》毫无悬念地再创新高（游戏发售前的预订量就超过100万套）。作为唯一一种具有互动性的娱乐方式，电子游戏也用这种方式证明了自己在娱乐产业的地位。虽然《光环3》所创下的记录很快就被次年的《横行霸道Ⅳ》刷新，甚至被现在的PC游戏《暗黑破坏神Ⅲ》超过。但“光环”二字的历史地位很难被超越，这源于这个系列自身独特的历史地位与老外执着的FPS情节——是的，FPS，现在回想整个2007年，最先映入脑海里的几乎全是FPS游戏。

如果说2007年E3的哪段游戏演示最让人印象深刻，最能让人感受到扑面而来的次世代气息，让人产生一种——次世代游戏就应该是这样的！那就非《使命召唤4——现代战争》莫属。《现代战争》是Infinity Ward的一款尝试之作（虽然现在这个系列已经有些成熟得让人不耐烦），从游戏的主标题——“使命召唤4”里也能看出，《现代战争》是这个系列最后一次采用“使命召唤＋数字序号”的命名方式。这通常表明游戏开发商并未做好开创一个全新子系列的准备。同样的例子还有“尘埃”系列，截止《尘埃3》，前两部一直都有“科林·麦克雷”的主标题。当时Infinity Ward也不能肯定，抛弃了这个系列此前赖以为生的根基——二战，新作是否能被广大爱好者接受。但在2009年的E3上，精心准备的游戏演示震撼了所有在场的观众，也让随后在网络上看到视频的我们兴奋不已。紧张的节奏、超凡的演出效果、逼真的画面，给我们勾勒出次世代FPS的一大成功方向——电影化。

这几年大量画虎不成反类犬的“电影化”游戏已经让人深感厌倦。但当年《现代战争》里大船将沉的紧张，战友伸出援手的安心，都能始终印在玩家的脑海里，只让人不禁感叹——这个起点还真是高啊。高到哪怕后面的续作都在吃老本，都能轻轻松松卖出上千万套，这是以前的游戏工业想都不敢想的事情。

尽管后来《现代战争3》以老套的形式和落伍的画面饱受诟病，但平心而论，2007年的《现代战争》有着非常出色的画面，只可惜在同期另一款游戏的映衬下，一切游戏的画面都会相形失色。

DX10搅局者

11月，造势许久的《孤岛危机》发售，尽管因为延期太久，导致“史上首款DX10游戏”的桂冠被前一年的《失落的星球》摘得，但“最强画面”这一名号总归是跑不了的。这款发售后即被戏称为“显卡危机”的游戏成为了DX10游戏的标杆。当时总有“万元PC跑不动跨平台游戏”游戏的说法，虽然万元电脑跑《孤岛危机》也不怎么利索，但PC独占的《孤岛危机》和主机游戏在画面上的差距，是主机再怎么优化都无法抹平的。从某种程度来说，《孤岛危机》扮演着次世代搅局者的身份，在这一代主机尚未发售的时候就以几段视频提前向玩家展示了DX10的美好，而这一代主机最高只能支持到DX9。它也不像之前DirectX更新换代那样，直到后期才有将新DirectX特性运用成熟的游戏，这款游戏在一开始就将DX10的特性展现得淋漓尽致。这意味着它竖立了一个很高的标杆，将玩家对新游戏的画面要求拔高到了一个不切合实际水平的高度，结果就是间接让这一代主机的画面淘汰得更快。

也正是由于《孤岛危机》的画面实在太抢眼，结果人们往往只能看到画面，而忽视了其自身的游戏性，更是给它安上了“徒有其表”的罪名。而当时画面同样不差的《现代战争》则显得更“亲民”一些。游戏发售后，《现代战争》和《孤岛危机》的粉丝在各大论坛里吵得不可开交，也算是当年一景了。

“虚幻3”的实力

2007年的另一款重量级作品就是微软年末商战的重头戏——《战争机器》。在这款游戏身上，我们看到了“虚幻3”引擎的实力。一直以来总有这么一个说法，微软本来只打算给Xbox 360内置256MB内存，正是Epic Games给微软演示了开发中的《战争机器》，才促使微软将Xbox 360的内存提升到512MB，由此可见“虚幻3”引擎对本世代巨大的影响力。

“虚幻3”的最大的特点并不在于画面好，尽管在

2007年，《战争机器》的画面领先同期主机游戏一截，但随着开发商对主机性能的不断了解，这种差距后期逐步缩小，更别说还有画面更胜一筹的《孤岛危机2》了。当时的“虚幻3”引擎也有诸多硬伤，诸如高光泛滥，发色异常，物体如同棉花般缺乏质感。“虚幻3”之所以能成为这个时代最流行的引擎，原因正是它的通用性，这个引擎所有的编写观理念都是为了更加容易的内容制作和编程的开发。让所有的美术开发人员能够在牵扯到最少程序开发内容的情况下创建虚拟环境。现在我们知道《孤岛危机》是Crytek的一个大广告，这家公司的一大目的也无非是为了卖引擎。但“虚幻3”和CryEngine哪个更好卖，从它们占据的市场份额一看便知。

Windows的雄心壮志

2007年年初，微软发布了万众期待的Windows Vista，这个特效华丽的操作系统被证明是一款失败之作，很快被之后的Windows 7取代。但Vista对PC游戏有着很重要的意义，这不仅在于新的图形接口（DX10），还在于微软占领客厅和书房的野心——Game for Windows（简称GFW）。

GFW早在2006年就已发布，在2007年5月8日，微软为GFW发布了一个重要补丁——Game for Windows Liive。在微软的战略计划里，无论是Xbox 360玩家还是PC玩家，都可以通过Live网络进行联机，这听起来极具诱惑力。PC平台的游戏向来各自为战，缺乏一个统一的标准和稳定的联机服务。GFW通过Live的方式将主机和PC紧密联系到一起，一旦成功，那么微软对书房和客厅娱乐的统治将继续稳固。

当然，现在我们也知道，Live只是微软为我们画的一张饼。由于操作方式不对等等一系列原因，能支持跨平台联机的游戏寥寥无几，更多的只是“宣称”支持。现在Steam这种数字销售平台能提供更统一的标准和更稳定的联机，Live的存在感更加薄弱了，很多时候只沦为一个游戏安装时的必备插件。

不过话虽如此，GFW的意义还是功不可没。它最大的功绩莫过于统一了PC游戏的手柄操作标准。玩家再也不用一遍又一遍地设置手柄键位了，只要你有一个Xbox 360手柄，就能完美支持几乎所有的GFW游戏。对于PC的游戏的操作体验，也是一个极大的提升了。随着年末NVIDIA的G92核心的显卡强势上市，PC的显示性能也不再像前一年那么悲剧，无论对于主机还是PC，下一年都会是一个很好的开始。

（左上图）《孤岛危机》的画面让手捧新主机的玩家羡慕不已，而且一羡慕就是5年
（左下图）美国人对“光环”系列的热爱，堪比我们的“仙剑”情结
（右上图）Game for Windows Live显示了微软巨大的野心，当然，也只是野心而已
（右中图）除了蒸蒸日上的单机游戏，网游也有新的光彩，《第二人生》在2007年给人们吹了一个五彩斑斓的肥皂泡
（右下图）这只憨态可掬的熊猫，于2007年狠狠洗劫了一番中国网游玩家的账号











若放在1年前，某厂商做出了一款有“体感”“触摸屏”或“3D”功能的产品，那么不管它的综合素质是好是坏，单靠炒作概念也能得到广泛关注和不错的销量，可事到如今，因为产品的使用体验实在糟糕（如电阻屏的山寨手机或低端面板的3D电视），人们大呼上当后热情也消退了。现在我们都知道，很多功能的名字尽管相同，但不同厂商的实现方式大不一样，尤其在选择的配件上有巨大差别，所以产品的表现自然不同。我们必须再刨根问底一些，明白技术参数的含义，不再被宣传语误导。

滑板堪比电动车
——电动滑板ZBoard

↑适合在马路上使用的轮子，金属架构看起来也比较可靠，当被问及胖人能否用这款产品时，官方回答是200斤以下的都没事儿



↑正反面“裸照”，可以看到两个脚踏板后底部的电池盒

距离不是特别远的话，骑自行车上学或上班真是方便又环保。但在滑板面前，自行车的个性味道就完全消散了，压根儿没有一点儿运动范儿嘛！尤其在校园内，骑自行车最麻烦的是存车位，你还要担心回头取车时它是否还在那儿……另外，下课后人山人海，骑车穿梭在人群中也不大方便，而且单从学习难度上说，滑滑板也会容易些，更不要提它帮你吸引到的异性目光。

在独自一人骑车，还是带着女朋友滑滑板的问题上，笔者推荐大家选择后者。当然，并不是每个人都愿意学滑板，因为你一旦学会，说不定就会着魔，偷偷练习危险动作，轻者头破血流，重者伤筋断骨……我们为了安全起见，同时还要保留酷酷的感觉，就一起关注一下像“ZBoard”这样的产品吧，它将电动车的理念与滑板融合——看似滑板，实际是电动车。


↑使用时脚踩上滑板，前进时踩住踏板，滑板就会根据你的力度提供相应的前进速度

ZBoard的特性是：利用重量感应技术，当使用者踩上滑板上的脚踏板后，向前倾斜身体就可以让它前进，向后倾斜则是减速/停止，滑板底部是可充电锂电池，499美元的普通版可提供约5英里的续航能力，最高时速15英里；799美元的高级版则是10英里，最高时速17英里，它们完全充满电都需要约5小时。由于携带笨重的电池，滑板重量超过10kg，即使你想用它玩花样也做不到。根据官网的说明，目前该产品不在亚洲销售，我们目前只能看看新鲜，或者托朋友从国外带回来。

ZBoard已经得到了一些测试媒体的反馈，我们看看它们的评价吧：

它简单、休闲、环保，而且滑的时候感觉特别舒服。——feelGreen.de

这可能是最接近真实滑板的电动车了，根据身体倾斜加速/减速很不错！——COOL HUNTING

一句话，这东西太酷了，没有把手、没有线，只用脚的感觉就像是玩真的滑板。——like.climb.surf.run

真牛！——COOLISM

一些网友也表达了他们的疑问和观点：

一个不能玩花样的滑板有什么用？——Mike Smith

再次证明迟早有一天我们会一动不动地做运动。——wilks79

我还想要会飞的滑板呢！——Suleyman Suleyman-zade

撞飞小孩怎么办？——Amit Jyotindra Patel


←这个姿势比较误导群众，他并非要玩花样，只是拍个姿势炫耀一下而已，如果真玩花样电池一定会被摔碎的

←侧边你可以看到电源开关、充电接口以及传动装置。官方网站没有给出充电器照片，猜测其体积应该要比笔记本电脑的充电器稍稍大一些

自行车：我不服！

前面说到骑自行车没个性，估计自行车爱好者们此刻都想跳进杂志里抽死作者，“谁说自行车没个性？自行车奥运会有比赛，你听说过哪个玩滑板能得金牌？”好吧……笔者知错，下面有这款自行车用的摄像头，它可以让我们骑车更安全，而且绝对独一无二，比后视镜什么的高端多了！


↑售价180美元，要比普通自行车还贵，看来是针对高端用户的

确切来说，该产品包括一个摄像头和一块3.5英寸的显示屏，摄像头用来记录我们身后的信息，再将它传输到显示屏上。与传统后视镜相比，这款产品拥有更广阔的视角，而且屏幕也具有防反光和广视角的特性。在电池续航方面，产品标称10小时，充电时间仅需2小时，根据经验笔者猜测有夸大成份。比较出色的一点是，产品具有防水、防沙、防暴晒等特性，而且摄像头还可当作尾灯使用，发出红色的光……


↑小小的屏幕，近视眼是一定看不清的！

←安装简易，传输方式为有线

自行车＋社交=神奇！
——帮你分享旅途快乐的自行车

自行车作为世界上普及度最高的交通工具不是没有道理的，它节能环保、价格便宜，可靠性也很出色。国际化大城市有一些公共自行车存车处，在那里你可以免费借用自行车。下面这款自行车项目也出于同样目的，但它的特殊之处在于你既享受了骑车的便捷与快乐，又获了是一种独特的社交方式。 Social Bicycles（简称SoBi）就是该项目的名字，1年前只有概念图纸和原型产品，如今它已基本成熟，终于就要与我们见面了。

↑某公共自行车服务站，出门旅行时别忘了它能提供的便利喔！

要使用SoBi你只需按照如下操作即可：1.在任一服务站找到自行车，2.输入用户名/密码开锁，3.骑上就走，4.用后归还。在使用过程中自行车中内置的GPS会记录下你的路线，并把其他数据通过WiFi/3G传输到网站上，支持Twitter、Facebook、Google+等国外主流社交网站。通过网页或手机软件，你还可以查看有关自己的信息，比如骑了多远，消耗的热量值，节约了多少电能等等，而且通过SoBi提供的服务系统，你还能预定自行车，这样就不怕计划被打乱了。



↑这就是SoBi，它非常坚固，看看它那粗壮的钢梁吧！

→输入密码后开锁，锁头隐藏在车身内

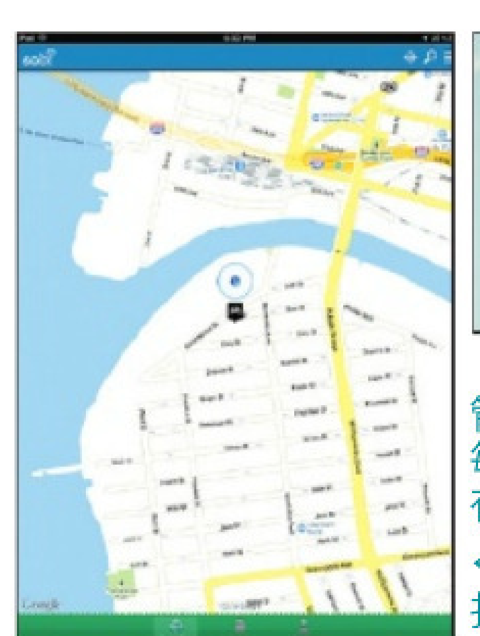
↓很普通的把手，刹车线的质量看上去不错

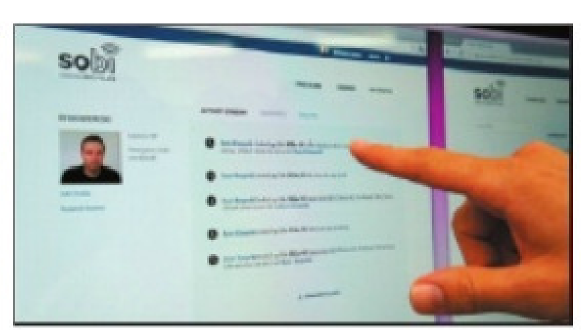


↑输入面板上有图示，有上锁、解锁、复位、定时等功能

自行车本身并不算十分漂亮，它的外观设计比较中性化，坚固可靠才是它最大的优点，全金属框架重约20kg，显得比同类自行车敦实得多。车锁为隐藏式设计且异常坚固，确保小偷不会轻易得手。车身上配有一个输入设备，它位于自行车的尾部，其上还有一块太阳能电池板，因此无需专人维护充电。

若想拥有SoBi，政府或大公司要花掉不少钱了，因为它们售价非常昂贵，购买少于50台则每台售价为1300美元，高于此则优惠到每台1100美元。此外，使用网络服务每月每台需15美元。若要把这笔钱收回，未来可能会有两种方式，一是每位用户每天有免费的使用时间，超出则要付费，二是将之转移到广告提供商上，比方说利用GPS功能，鼓励或引导用户去周围的商场、酒店、咖啡厅……或者，当用户的里程数到达一定数值后，提供各类“优惠券”等等方式。





↑用户可以登录网页查看信息，管理者也可以通过网页程序查看每台自行车的位置，还可管理所有用户账户

←SoBI的iOS版本界面，你可以找到最新的自行车或进行预定

给自行车配个转向灯

平时我们在街上看到的交通事故中，很多都是自行车与机动车发生刮蹭，原因往往是自行车突然变道，或者为了躲避障碍物突然转向，导致机动车反应不及发生碰撞。还有一种情况是在夜晚，当有人骑自行车横过马路时，机动车也很难看清是否有行人，非常容易导致发生危险情况。考虑到现在开汽车的人越来越多，驾驶员素质参差不齐，当我们骑自行车外出时，可以考虑加装一个转向灯，每次转弯之前开启，可以有效提醒后面的机动车注意避让。

这款名为“Signal Pod”的无线转向灯有很多贴心功能，安装也相当容易，控制单元固定在把手上，信号灯安装在座位后部。当转向时，你可以通过按钮开启转向灯，同时还会发出声音提示。在夜晚，转向灯发出的光亮可以勾勒出自行车的轮廓，为你的出行增加安全系数。





防水防尘，控制器带有指示灯，售价约人民币200元

科技永无止境
——Leap手势控制与VIA Android PC

下面要介绍的两款产品具有独特意义，它们的出现也许会引领所属行业的发展趋势。当然，它们的结果更可能是失败的，因为当一种新形式的产品出现后，你不能指望消费者去自己学习概念并喜欢上它，必须要有足够的力量将它推进公众的视野，创造一个人人都能赚一小笔，自己能赚一大笔的环境。Leap是此前一直默默无闻的公司，VIA更是一直被Intel、AMD等公司压制，他们都没有这样的实力，但他们都尝试着开辟一条新的路径，不管是否成功，至少是在用科技创新来突围，给观众们带来新鲜感。

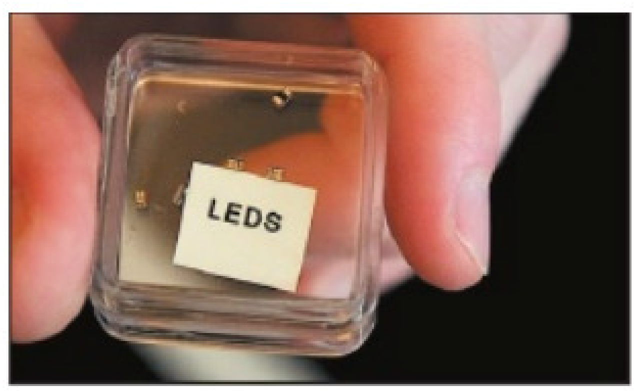
1.挑战触控屏：Leap

我们先来看Leap，它是一款手势感应装置，大小和iPod差不多，成本较低，售价仅70美元。从官方给出的演示视频上看，


外型与苹果产品有相似之处，这难道说明Leap已经一心为苹果公司效力了吗？

利用它你能完成许多不可思议的事，例如用手指精确地在大屏幕上绘画，用双手飞速浏览3D地图，甚至玩《水果忍者》等游戏……从视觉上你几乎看不出它与触摸屏有什么不同。该公司保证，Leap的刷新频率要快于显示器和人的反应速度，因此操作起来非常流畅，这也意味着我们可以用它替代触摸屏、鼠标，获得完全不同且更为出色的操作感受。

据称，Leap的精确度要比目前所有设备都高出200倍（他们应该指的是Kinect），它可以检测并追踪全部10个手指的状态，如果你愿意的话还能同时记录成百上千个点的位置。Leap的记录方式很特别，不仅包括平面上的相对位置，还有手指之间的相对距离。在演示程序中，Leap检测到的结果是好似一个三维空间，即手与感应器的距离也会被几乎完美地记录，而不像Wii那样只是一个平面。



↑内部所含的发光二极管，它应该起到定位手部、手指的作用

↓内置的微型摄像头，与发光二极管协同工作，确保定位精准



Leap的灵敏度令人赞叹，轻轻移动一根手指它也会迅速做出反映，你可以在一平方厘米的方格内写字，光标的移动仍显得很平滑。由于专利方面的原因，Leap并没有公布具体的实现原理与硬件配置，但可以确定的是它同样用光学检测，再通过软件进行识别。值得庆幸的是，Leap占用系统资源很低，大约只需1%～2%的CPU运算能力。

Leap的发言人称，该项目研发时间长达4年，最终产品可通过USB连接电脑，把感应器放在电脑桌上，它就会创造出一个大约0.22立方米的空间，用户在其中的所有操作都会完美地被识别。目前，他们正与数家公司进行商谈，说不定以后的笔记本电脑里就有内置Leap。另一种可能出现情况是，这家公司被苹果收购，因为这正是目前Mac、Macbook最需要的技术。

2.挑战传统PC：APC

尽管是被逼无奈，VIA（威盛电子）在制造准系统方面的经验还是值得赞赏的，不久前他们搞出了一个名为APC的东西——一块布满元器件的主板，它运行经过优化的Android 2.3系统，可以更好地支持键盘鼠标，用户仅需花费49美元，买回去装进机箱里就是一台Android PC了！

硬件方面，它有一颗VIA 800MHz的单核心处理器（ARM11架构），512MB RAM，2GB ROM，图形芯片支持1080p解码，但只支持720p输出。接口方面，APC有HDMI、VGA、耳机、麦克风，并带有4个USB 2.0接口和一个microSD扩展槽。主板上带有音频控制芯片和10M/100M网络芯片，意味着即使整套系统跑分不怎么出色，运行速度也不见得有多快，但你可以用它来听歌，或者成夜成夜地下载电影。

↑一款小主板，注意它上面还有风扇接口

→从vr-zone提供的大图上，你可以更清楚地看到每个元件

对于最重要的尺寸问题，APC主板的正好是mini ITX的一半大，约为170mm×85mm，你可以很容易地找到装下它的机箱。省电是APC的法宝，它的平均功耗只有13.5W，待机功耗只有4W，与PC相比至少节省10倍。

←装进mini ITX机箱后的样子

比便宜，还得是Raspberry Pi

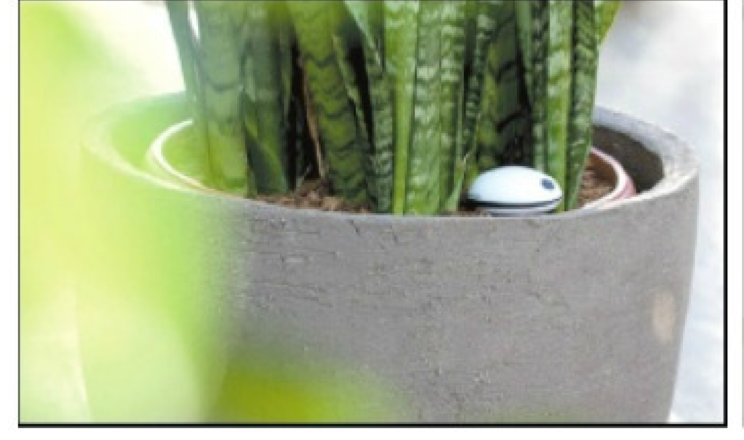
VIA的APC很便宜的，但另外一个同类产品Raspberry Pi只要25美元，这让APC又显得贵了。Raspberry Pi由一家英国基金会研发，最初的目的是成为中小学校的教具，方便老师演示一些计算机的特性。主板上没有集成过多的接口，硬件配置也比较一般，不过基本的3.5mm立体声、HDMI、USB 2.0都具备，35美元的高级版还带有RJ45接口。SoC采用的是Broadcom BCM2835，CPU为ARM11核心，主频700MHz，系统中还包括256MB RAM，视频输出最高支持1920×1200。


↑连上显示器，插上键盘鼠标，一台电脑就出现了，25美元就能买到电脑，你还能期望什么呢？

苹果挑战全世界
——iOS设备周边利器

说实话，尽管苹果产品质量出色，系统优秀，但笔者个人不太喜欢苹果公司，因为他们把蛋糕做大之后，并没有为很多第三方软硬件开发者考虑，似乎对他们的生存状况也不放在心上。按理说，苹果是一家靠卖硬件赚钱的公司，只要硬件卖得多卖得快，他们的利润也会源源不断。现在为了追求利益的最大化，苹果不但和软件开发者在AppStore里争抢销售分成，还向周边硬件产品收取授权费，这种一门心思赚钱的精神令人害怕。如果苹果真的想要保持生态系统的持久活跃度，那么至少要多多鼓励开发者，让利应该只是第一步，第二步还应奖励开发者，并对他们提供技术和资金上的援助，假如真是这样，现在也就不会有这么多

的Android手机、平板了吧……




插到土里就行了，记得没电时换2节AA电池，据说换一次电池能用1年之久

1.植物说：我渴了

你种花吗？是不是一不小心就养死了？要么浇水太多，要么长时间忘了浇水……如果植物能告诉你它什么时候要喝水就好了，Koubachi出品的同名产品就能提供这样的功能。它是一个植物状态的感应器，售价约人民币1000元，有iOS版本的管理软件，通过它你可以了解到3项植物最重要的信息：1.是否需要浇水；2.植物所需温度；3.光照建议。

感应器的外表像个是缩小的高尔夫球杆，把它插到花盆里就会自动测量数据，再通过WiFi发送到你的iOS设备里。如果是Android用户，则可以通过该公司的网页程序查看数据。

2.能感应压力的书写笔

iPad的一个比较好玩的功能是画画，在大屏幕上操作也比在手机上舒服很多。但触摸屏有个巨大的缺陷，它无法感应画笔的力度，你无法体会现实中用笔刷的快感。Kickstarter上有一个创意项目，本文截稿时仍在筹集资金，它的目的就是量产一种可以感应使用者压力的画笔，用来搭配iPad或其他平板电脑使用。

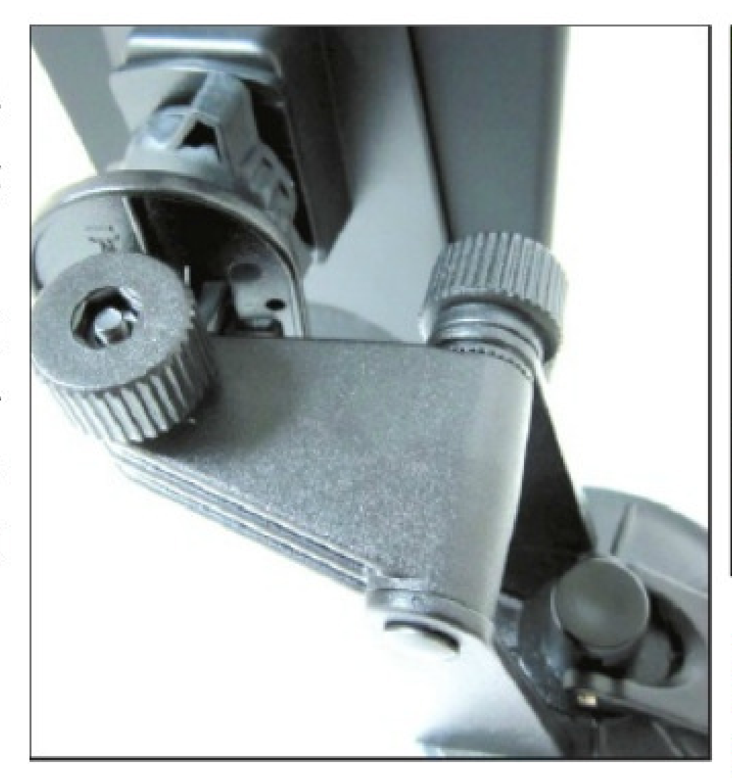
在演示视频中，发明者用3.5mm耳机接口连接手写笔，打开了自制的画图软件，接着就用该笔的原型产品画了一张人脸，过程中无需切换画笔类型，程序会自动感知画笔的力度。笔者估计，其原理是其笔尖采用了柔软的材质，压力越大则接触面越大，因此获得了与现实画笔较为接近的效果。



←原型产品样子不太好看，不过从实际使用效果看它非常值得我们期待

3.iPad也用三脚架？

我们出门旅行用手机、相机拍照，但你见过有人在旅游景点举着iPad拍照吗？如果有，围观群众一定会“哈哈哈”大笑吧。如今时代不同了，iPad也升级到了500万像素的摄像头啦，其他品牌的平板也有800万甚至更高像素，以后会有人用平板拍照片吗？不管那么多，咱先把设备准备好！亚马逊日前上架了一套iPad所用的支架，包括车载支架和拍照用的三脚架，约人民币180元，如果你是摄影爱好者，这下就不用担心iPad立不住的问题了！



→接口质量说得过去，至少严丝合缝的



↑架子看起来还不错，适用于7~10英寸的平板，重量约为400克（太轻了！难怪这么便宜，风一吹就倒了）

4.最强iPhone保护套，镜头还能变广角！

前些日子，一位从国外回来的朋友向笔者炫耀他买的iPhone手机套，说是塞进去后不怕摔。在我们的怂恿下，他笑嘻嘻地把手机大力砸在地上，接下来他就再也笑不出来了……原来他没有看清说明，手机套并非防摔（手机最怕震动），而是外壳非常坚固可以防压。防压的手机外壳就很普遍了，比如Optrix新上市的一款手机套，安上后就算是3吨卡车压过iPhone也不怕。仅仅防压还不够，它内置一个小小的镜片，可以让iPhone的镜头变成大广角，覆盖视野视角达175°！该手机套还可以非常方便地夹在自行车、头盔上，是爱好运动的强力型男人最喜欢的一类产品。



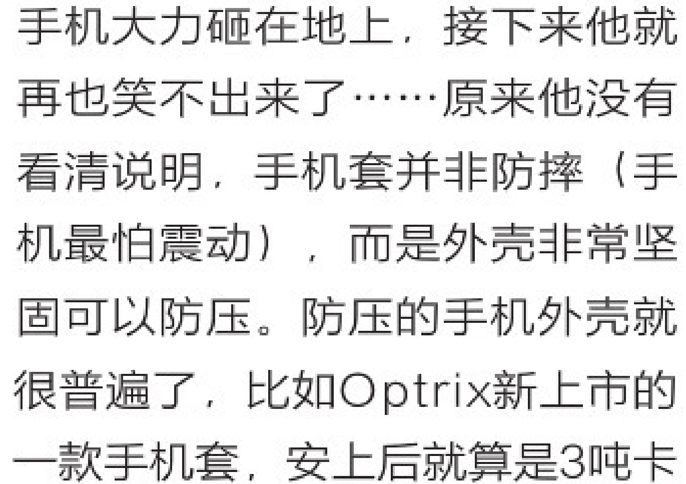
↑手机套自带的“广角镜头”非常适合记录完整的运动场景，它也能起到点缀与装饰作用



↑安装在摩托车上，来一次公路旅行，记录下过程中发生的故事吧……

要运动，还得选专业的！

上面提到了摔手机的故事，就是想说iPhone就算加上套子也无法替代专业运动设备。如果你时常登山、越野、游泳，就用Ion出品的Air Pro WiFi来记录视频吧，它支持1080p高清拍摄，内置8GB存储空间，拥有170°的广视角，专为极限运动设计的外壳使其具有防摔、防沙、防水的特性。



↑大小适中，一个手就能抓住

与GoPro相比，Air Pro WiFi轻了20g，重约为123g，同样具备microSD卡、HDMI、AV接口。在手机上安装相应程序，通过WiFi你就可以在一定距离内无线看到Air Pro WiFi拍摄的画面，这个功能还是蛮有诱惑力的，你可以把它绑在猫身上，让小猫成为你的间谍！



←安装在头盔上，它就是这个样子了

■写在前面

当读者朋友看到本期杂志时，欧洲杯2012已经结束，而2012伦敦奥运会也快开幕了，6、7、8这3个月，体育会成为人们津津乐道的话题，配合这个话题，本期的桌游栏目，将推出“桌上奥运会”的小专题。这个小专题介绍了与“奥运”相关的桌游，当然内容不限于奥运，各类体育项目的相关桌游也都涵盖其中。

这个专题，从筹划到完成，花了我们很多功夫，究其原因，大致是两条：一是“奥运”类相关桌游或“体育”类相关桌游，精品实在不多；二是近一段时间内，相应题材的桌游推出的也很少。相应题材的桌游数量既不多质量也不够高，在成文方面自然障碍就多些。

至于为什么相应题材的桌游数量既不多质量也不够高，文中也进行了初步的探讨，简单的一句话就是——体育项目太多太杂，各有各的规则，相差甚远，而桌游设计的核心就在于游戏规则的制订，一方面有确定而又详细的规则，一方面又要在规则和实现方式上创新，这其中有矛盾冲突难免且难于两全。

即使如此，小编还是希望能有更多的桌游设计者们能够在体育类桌游的设计上多下一些功夫，找到顺理成章或者剑走偏锋的解决方式，毕竟，体育和桌游这两个领域如果不能有个出色的交集，实在是令人遗憾的事情。

本期的厂商动态，介绍的是“魔兽世界集换式卡牌游戏”相关的内容。“魔兽卡牌”的现场活动搞得有声有色，确实对其游戏的推广起到了非常良好的促进作用，值得同行们借鉴。

本期魔兽卡牌的另外一部分内容还是《阵营领袖们的前世今生》的连载，本期出场的是牛头人和地精的领袖们。

本期的“桌游机制纵横谈”讲述的是区域（Area）相关的桌游机制的下半部分，讲述的是区域控制或影响（Area Control / Area Influence）和区域驱动（Area-Impulse）这两种机制。至此与“区域”相关的机制就全部介绍完毕，“区域”这个机制的体系庞大，分支众多，精品游戏数不胜数，有志于桌游设计的玩家应多多从中汲取营养。

《仙剑奇侠传——逍遥游》的报道进入第四期，主要是针对仙剑卡牌在线版的介绍，放出了很多图片，让读者朋友们先睹为快。其实小编自己看到的内容更多，只是暂时不便泄露。好在该产品已接近完成，预计8月份开始内测，请大家保持关注。

■厂商动态

魔兽世界TCG最新第十八版《遗忘之墓》发售

魔兽世界TCG第18版《遗忘之墓》已于6月12日与玩家见面，作为“裂变余波”系列第三版也是最后一版，为“怪物”粉丝们带来了比以往任何版本更多的怪物卡牌。释放托维尔怪物们的力量，并用新关键字“哨兵”这个令你可进行二次攻击和防御的强大效果来完全消灭你的敌人。怪物英雄的职业在这个版本也将得到补全，玩家们可以使用新的怪物牧师、盗贼和圣骑士英雄了。而若你还想创新，那么就试试具有无限可能性的双职业怪物英雄吧！鱼人、食人魔还有恶魔的粉丝们同时还将享有大量令人兴奋的内容！

3种新版的刮刮卡同期在“遗忘之墓”中登场。挖出沙地甲虫宠物，还是解锁伪造的石棺饰品或者幸运地开到一只稀有的白色骆驼坐骑让你非常带感地旅行于奥丹姆的沙漠之中，一切皆有可能。



第十八版《遗忘之墓》海报

亚太冠军赛&DMF合并举行

2012年6月29日～7月1日，由北京新锐地带玩具有限公司和美国卡牌客公司共同举办的暗月马戏团（Darkmoon Faire，简称DMF），与魔兽世界TCG亚太冠军赛合并在北京铁道大厦举行。虽然是两场比赛合二为一，不过奖品绝对没有借机偷懒。

刮刮卡是魔兽卡牌的一道亮丽风景！高大威猛的犀牛、疾如旋风的火箭、炽焰角鹰兽与堕落角鹰兽……最新潮的苹果产品是亚太冠军赛&暗月马戏团的保留节目！Macbook Pro、iPad、iPod Touch……EA素描卡是魔兽世界TCG的最新福利！本次亚太冠军赛比赛中，前96名的牌手均获得了艾德温·范克里夫EA卡一张；而进入最终16强的牌手，均获得了艾德温·范克里夫EA素描卡一张。如果你了解现今魔兽卡牌界里艾德温·范克里夫的地位，那么我相信没有人能不羡慕……

洲际冠军赛是通往世界冠军赛的最后一站，是区域资格赛的更高一级的比赛，也是作为中国牌手能够在家门口参加的最大规模的比赛。每年，在全世界范围内，都将举办总共3场洲际冠军赛。分别是：亚洲及太平洋地区冠军赛，简称亚太赛或APCC；北美洲冠军赛，简称NACC；欧洲冠军赛，英文简称ERCC。在亚太赛中获得世冠资格的牌手可以参加魔兽世界TCG每年一次的最高赛事——世界冠军赛！2012魔兽世界TCG世界冠军赛将于2012年11月于美国亚特兰大举办。

桌上奥运会

■北京 君子不器

7月27日，第三十届夏季奥运会将在英国伦敦举行，作为世界上最重大的体育赛事之一，几乎全世界的人都会关注这场赛事。笔者作为一名桌游爱好者，可能还有那么一点宅，但也十分喜欢观看各种运动赛事，虽然不能亲身参与，但为比赛加油，为中国选手加油，也算是非常有意义的一件事，约几位朋友，找个路边摊，啤酒烤串大电视，虽然没有了桌游的文雅与欢乐，但体育的那种拼搏精神，也会让人热血沸腾，欢呼雀跃，获得另一种激动的体验。

现代奥运会是从1896年开始的，而现代桌游也是从20世纪初开始发展的，那么在桌游世界中，是否有关于奥运会题材的桌游的？作为一个可以从任何领域取材的传统游戏类型，答案是肯定的。尤其是一些热门的单项比赛，相关桌游更是数量不小。下面我们就将从整体到单项，向大家介绍一些跟奥运会相关的桌游。

一、以奥运会为背景的桌游

奥运会是一个综合的体育比赛大会，有众多的比赛项目，作为桌游来说，完全模拟有点困难，所以绝大多数以奥运会为题材的游戏，只是模拟其中的几个项目，尽可能地弥补那些想参加奥运会的桌游爱好者们。

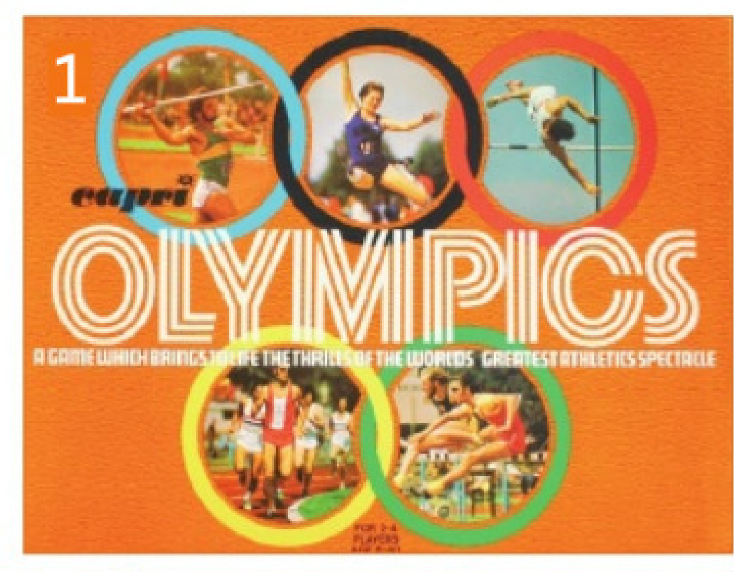
《Olympia 2000》，出版于1994年，一款以古代奥运会为背景的卡牌游戏，游戏规则的前言描述非常有趣，我就翻译出来给大家看看：“在那时，奥运会没有兴奋剂和大买卖，没有电视，没有赞助。那时的胜利者最多不过获得一桶橄榄油。比赛很激烈但是公平，而且最有希望的选手也不是总能登上领奖台，因为，在古希腊，所有运动员要完成5个项目：掷铁饼、马拉松、跳远、射箭和组合结果（一场关于在前4项成绩中最好的全能选手的讨论，因为，最好的射箭选手很可能马拉松跑得不好）。”

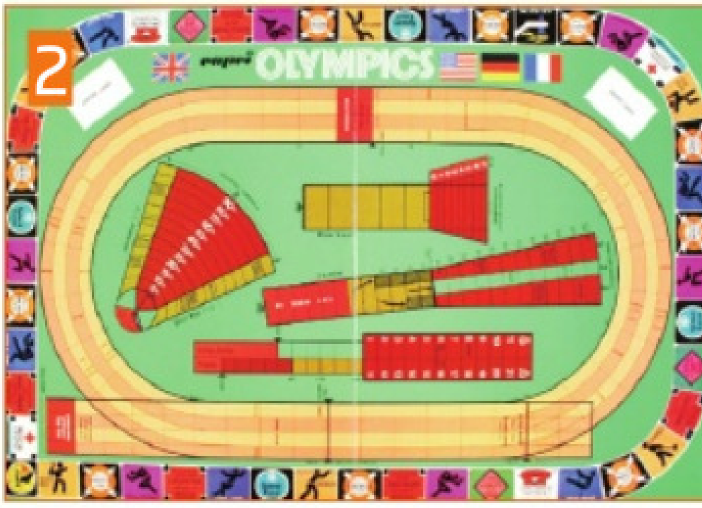
不得不说，从这段描述可以看出设计者对奥运会和体育项目的热爱，以及对当今现代奥运会的运动精神和比赛意义的一些质疑。言归正传，这款卡牌游戏55张运动员卡和5项运动的得分片（5种颜色，每种颜色的数字是2~6），每张运动员卡上都有几个属性，首先是5项比赛的个人能力值（数字越低愈好，写在卡的两侧），中间是运动员图，以及这位运动员的级别，从冠军级到半残级，侧面反映了这个运动员的能力，但半残级的运动员会有特殊能力。游戏一开始，每个玩家随机得到4张队员牌，在第一回合时，随机决定首先比哪项（随机拿出一个记分片），然后再随机拿出一个，让玩家知道接下来比什么。玩家每回合从手里面朝下打出一张牌，然后同时翻开，该项数值最小的玩家获得这个记分片。然后由获胜玩家为下下回合选择新的项目和分数（分数需按照由小到大选择，比如马拉松2分拿过后，才能拿马拉松3）。游戏在所有分拿完后或者卡牌用完后结束，记分片总和最多的玩家获胜。

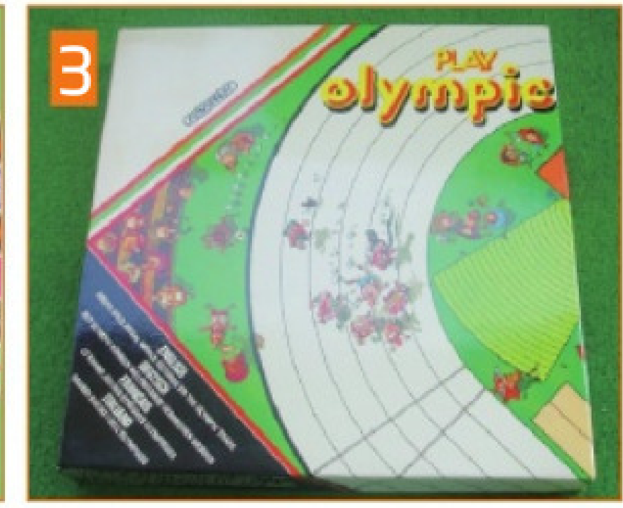
每回合结束后，玩家进行补牌的机制比较有趣，有当回合得分的玩家先抽一张，如果不满意可以传给下一个人，选择留下的玩家不能再接受传牌，如此直到所有玩家都选一张，然后每个玩家再暗抽一张，这种抽牌方法虽然没有什么策略可言，而且对先手有更大的优势，但玩起来会很欢乐。

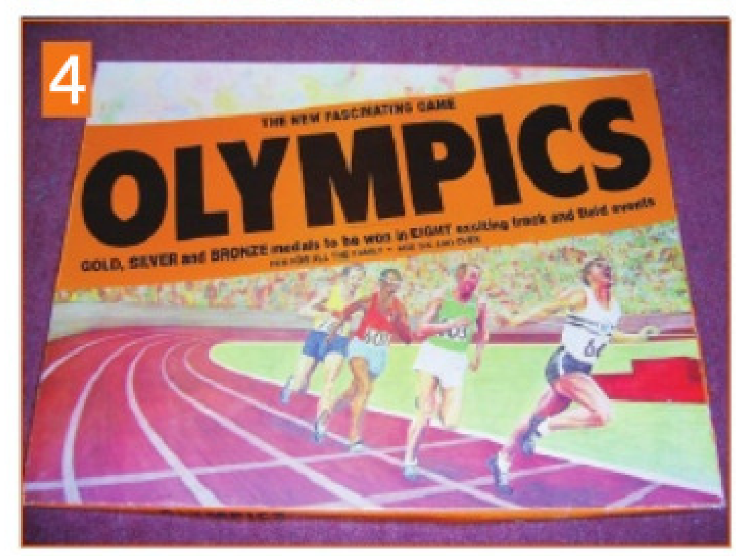
《Olympics》，这是一款1975年出版的游戏，模拟的现代奥运会项目，虽然是30多年前的游戏，但封面和版图还是十分好看的，而游戏封面更是使用了真人照片，让游戏看起来非常漂亮，图版的场地图也画得很详细，跟真实的体育场很像。游戏的玩法有点类似“大富翁”，即玩家沿版图的外圈走格，外圈包含各种竞技项目、奖励卡等格，玩家走到竞技项目时就可以参加该项目，游戏中的项目也比较丰富，有100米、200米、400米，有铅球、标枪、撑杆跳、跳远、三级跳、链球等等。

1.《Olympics》（1975年出版）包装盒封面
2.《Olympics》（1975年出版）图板
3.《Play Olympic》包装盒封面
4.《Olympics》（1981年出版）包装盒封面
5.《Olympia 2000》中的卡牌
6.《Olympia 2000》包装盒封面
7.《Olympics》（1985年出版）图板

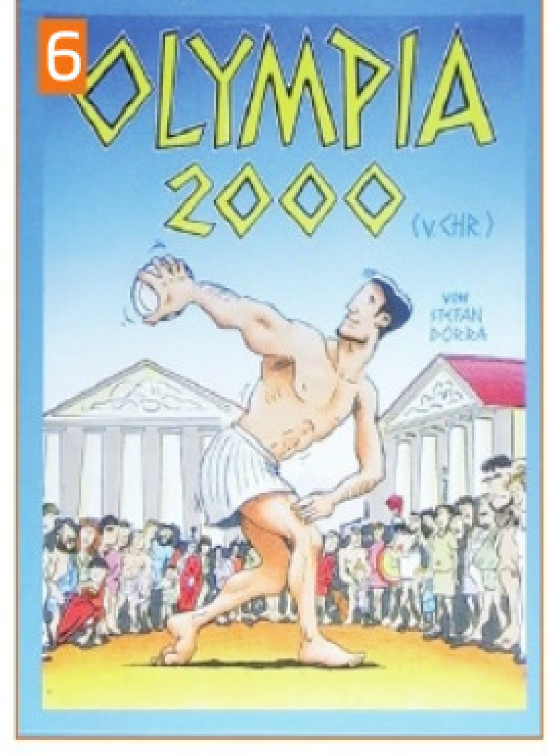














《Olympics》，这款游戏与上一款游戏同名，出版于1985年，同样取材于现代奥运会，包括了很多个项目：100米、100米跨栏、1500米、5000米、跳远、跳高、铅球、铁饼等等。可以说是相当全面的了，游戏有一张比较大的版图，通过图片可以看到，版图比上一款要简洁单调很多，棋子也只是简单的塑料片，玩家在游戏中参加各种项目时，就是使用这些塑料片，然后通过掷骰子来拐弯或移动，移动到特定格时可以获得卡牌，这些卡牌可以用来提高队员的表现。

总体来说，第一款游戏设计的比较用心，在机制的设定上没有简单化，大大提高了游戏的可玩性，而后面两款游戏则是以模拟为主，并没有在机制上下功夫，而是希望玩家轻松地体验比赛的过程，在内容上感受奥运会。当然，从年份上看，我们也可以理解游戏规则的设计是在不断发展的，70年代和80年代的大部分桌游，在当代看来，都有一种稚气。但那时的朴素和严谨，也是给桌游的发展，奠定了基础。

除了上面我们介绍的3款外，也还有一些以奥运会整体为背景的游戏，比如1977年的轻松骰子游戏《Play Olympic》，以1980年莫斯科奥运会为背景的游戏《Olympics 1980》等等，虽然数量不是很多，但都是非常有意义的尝试。而作为"万能贴"的大富翁（Monopoly），也没有放弃奥运会这个题材，在奥运会100年时，出版了《Monopoly: Centennial Olympic Games》，将各种地产变成了历届奥运会的海报图，很具有收藏价值。但从90年代后期开始，一直到现在，都没见到有关于夏季奥运会题材的游戏出现了，这不得不说是一种遗憾。

二、单项游戏相应桌游

今年的伦敦奥运会共有26个大项302个小项，由于奥运会的项目会出现增减，所以这个数字是在不断变化的，但经过笔者的查找，远非所有的奥运项目都有对应的桌游，在下文中将挑一些好玩、有趣的相关桌游进行介绍。

1.田径

田径是奥运会中非常重要的一个大项，有着超过20个小项，单独作为游戏可能过于单调，所以出现了"十项全能"项目的桌游：《Reiner Knizia's Decathlon》。

从名字我们就能看出，这是桌游大师RK的作品，游戏于2003年问世，但并未正式出版，只是在线提供了打印版。玩家可以打印规则后，自己寻找配件进行游戏，不过配件也非常简单，就是六面骰子而已。游戏为十项全能各个项目设立不同的规则，玩家们在这10种规则中获得分数，最后总分最多的人获胜。拿100米规则举例，需要8颗六面骰子，玩家将他们分成4个一组，先扔第一组，如果觉得不满意可以重扔，当确定第一组后，玩家扔第二组，依然可以重扔，但要记住，总共的骰子次数是7次，也就是说，这两组的第一次投各算一次，之后总共还有5次重扔的机会，在100米中，玩家要尽量掷出大数，但6除外，在两组骰子都确定后，加总和（6不加），就是玩家在100米中的分数。其他像跳高、链球、1500米等项目的骰子规则也十分有趣，RK无愧于桌游大师的称号。

另一款十项全能的游戏叫《Decathlon》，既十项全能的英文原意，出版于1972年，也是通过掷骰子来完成各个项目，但在骰子的玩法上没有RK的那么细致和有趣，不过游戏有一张大的版图，有详细的积分表，有特制的骰子，还有各种选手的数据，整体来说比RK的更完整、更复杂、更全面一些。

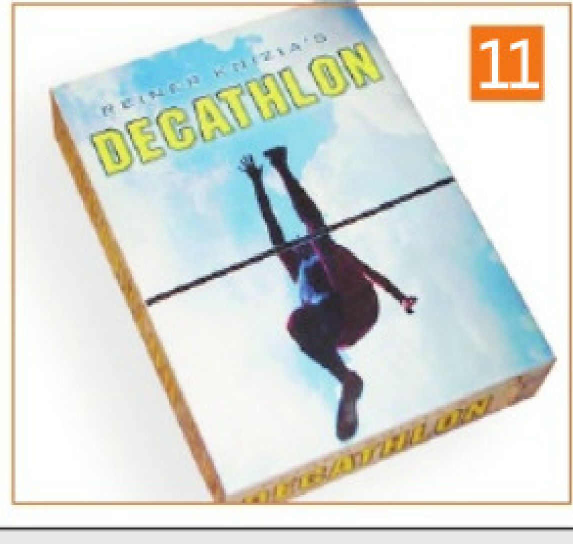
2.球类

球类包括羽毛球、网球、乒乓球、篮球、足球、手球、排球、曲棍球、水球等，种类多且各具特色。其中最为流行的足球和篮球，在桌游中与这两者相关的也比其他类型的球类游戏要多一些，在2010年世界杯期间时，国内相继出版了多款足球题材的游戏，比如《音速足球》《足球盒子》《Victory Three》等等（这个我们曾专门介绍过，这里不再多说）。而国外的知名足球游戏则要更多一点，比如著名的桌上弹指足球游戏《Subbuteo》出版于1947年，玩家用手指弹球员，再让球员撞击球，从而完成传球、射门等动作，用手指来进行一场足球比赛，另一款模拟世界杯足球比赛的游戏《The World Cup Game》则显得非常专业，有卡牌，







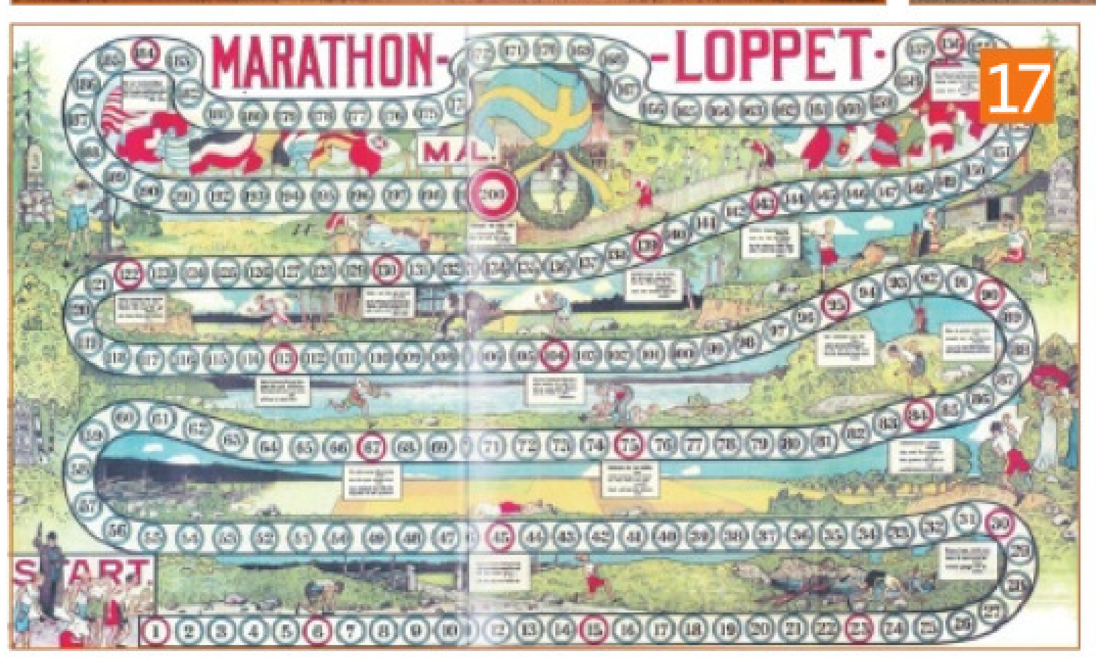


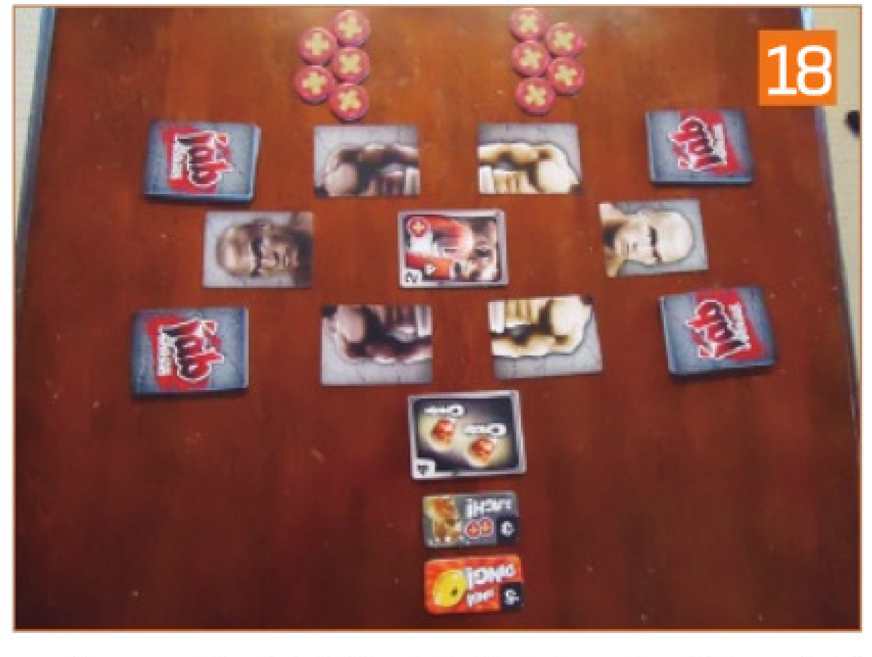




8.《十项全能》配件
9.《大富翁奥运会》
10.The World Cup game
11.玩家自制的RK《十项全能》游戏盒子
12.Subbuteo封面
13.StreetSoccer





14.Statis proBasketball
15.拳击游戏Title Bout
16.March Madness
17.马拉松游戏的图板
18.拳击游戏JAB:Realtime Boxing

有版图，还有详细的比赛规则，是一款真正的德式足球题材游戏。

篮球较为知名的有管理球队的游戏《BasketBoss》，真实模拟篮球比赛和联赛的游戏《Statis Pro Basketball》，以及模拟美国大学生篮球联赛的《March Madness》等等，其中《March Madness》相当复杂，是类似《The World Cup Game》一样的综合类策略游戏。

网球运动在欧洲和美国都比较流行，所以相关的桌游也有一些，比如使用手牌管理机制的《Tennis》，使用骰子来表示发球、击球的《Passing Shot》，使用木质工具来在桌上弹小球的《Affentennis》，这些不同形式对真实网球的模拟，都是网球爱好者们智慧的结晶。

3.其它类别

在其它体育项目中，自行车相关游戏比较多，比如曾经获得SDJ大奖的自行车比赛游戏《Um Reifenbreite》，以及2008年最新出版的《Leader 1》，这款游戏使用了可拼接的赛道板来创建各种造型的赛道，从而来模拟很多地方的自行车比赛路线，增加了游戏的耐玩度。

拳击作为一个历史悠久的运动，在公元前1500年的希腊壁画中就有带着手套进行拳击的场面，美国著名桌游公司AH曾在1979年设计了一款名为《Title Bout》的拳击专业游戏，玩家通过使用手中的卡牌来控制拳击手做动作，虽然游戏画面非常简陋，但内容非常丰富，而且很真实。去年也有一款拳击游戏出版：《JAB: Realtime Boxing》，这款游戏有精美的画风，并且将世界上的各种名人做为拳击手头像（头像经过夸张处理），游戏没有AH的那么复杂，是一款同时翻牌的敏捷类游戏，从而来模拟玩家左右挥拳，以及身体移动，紧张又刺激，虽不动脑，但也很欢乐。

总结

奥运会项目五花八门，桌游的种类和玩法成千上万，这其中存在的交集，是肯定的，但从这些体育项目改到桌游的游戏来看，很少有特别受欢迎的产品，也很少有设计大师涉足这种改造，这其中很重要的一点就是规则问题，一款桌游的规则是它的灵魂，是它有别于其他游戏最根本的东西，但将体育项目改到桌游，规则已经是明摆着的，设计师所要创造的只是将其改变成一种适合桌上的方式来呈现，而并非是一种原创，也就违背了设计师这个头衔的意义，所以这类桌游产品才少而不精，并且没有多少设计师愿意在这个领域投入太多精力。

伦敦奥运会即将召开，这4年一度的体育盛会会将全民带入一个运动季，无论是在电视前观看还是参与，大众的焦点都将变成各种比赛、各种冠军、各种记录。桌游也会如同其他娱乐项目一样，在这段时间是注定被冷落的。如果可以，桌游也应该有这样的比赛盛会，选几个公认的、有竞赛意义的好游戏，召集四面八方的爱好者，募集极具诱惑力的奖金，颁发象征着智慧的证书。让智慧也成为比赛项目，岂不是更好。






19.网球游戏Tennis
21.网球游戏Passing Shot
20.自行车游戏Um Reifenbreite
22.自行车游戏Leader1

桌游机制纵横谈/9

■北京 君子不器

机制九、区域概念（下）（Area）

在上一期介绍了“区域围绕”和“区域移动”后，这期继续另两个区域机制类别：区域控制或影响（Area Control / Area Influence）和区域驱动（Area-Impulse）。

区域控制或影响（Area Control / Area Influence）

区域控制机制通常将一个区域的奖励给予在这个区域中拥有较多部队或影响力的玩家。因此，这个机制同时也被视为“拍卖/下注”的一个子类，玩家可以通过放置更多的部队或棋子来提高特定区域的“筹码”，从而获得奖励。

区域控制机制在游戏中强调玩家对一个区域的掌控，而不是对更多区域的占有（围绕），在区域围绕（占有）机制中，区域作为一个独立的个体，玩家所要考虑的是占据多少个，或者是占据对多少个，从而获得胜利。而在区域控制机制中，区域则更像是一个容器，玩家要考虑在每个区域里放多少自己的东西，哪些放多一点，哪些放少一点，从而改变这个区域的归属权或在这个区域内的排名。也就是说，在区域控制机制的游戏中，区域会随着玩家分配数的改变而产生归属权或排名的变化，但区域围绕则不会。这也是说这种机制类似“下注”的原因，几个区域类似下注池。玩家要考虑好将重心放到哪几个区域里，进行合理的搭配和组合，既不能集中在一个区域，也不能分散到每一个区域。

使用区域控制机制的游戏题材非常丰富，但如同其他区域机制一样，都以国家或地区的地图为主，而抽象图板的并不多。而在这些以地区为背景的游戏中，机制的应用就如同名字是控制/影响一样，分成两种，一种是区域完全控制，一种是区域内影响力的大小。





1.《大领主》——一个区域内的不同棋子，和排名的得分提示
2.《冷战热斗》中的欧洲控制图

区域控制或影响的实现方式

1.完全控制

完全控制指游戏中的区域只有归属权的概念，每个区域只会属于一个玩家，玩家通过放置更多的棋子来获得归属权，从而控制这个区域，这种方式较多的用在战争游戏里。

2.影响力大小

游戏中的每个区域没有归属权，每个玩家都可以放棋子在这个区域，但会根据多少来排序，从而获得这个区域所提供的奖励。这种方式较多的用在高级策略游戏中，是玩家在这个地区和国家的政治或实力的一种体现。

3.实例——《魔戒之战》，全面模拟“魔戒之战”的二人对战游戏

《魔戒之战》（War of King）是2004年出版的一款以“魔戒”为背景的2人对战游戏，一方控制暗影军队，一方控制自由人民，游戏有一张超大的版图，背景就是中土世界，玩家每回合首先要通过掷骰子来决定当回合可以执行什么行动，然后按骰子结果执行，有战争、征兵、移动护戒队、联盟等等，其中战争是游戏中非常重要的部分，双方玩家只要控制一定数量的城市后就可以直接获胜，这也是游戏被列入战争游戏的一个重要因素。当然，游戏中还有其他获胜方式，比如护戒队抵达末日山脉、索伦消灭护戒队等等。所以这款游戏的时长在3个小时以上，玩家在游戏中要不断调整重心，对于自由人民一方来说，既要进攻和防守，也要努力让护戒队前进；而暗影军队一方则要用军事的优势尽快攻占自由人民的城市，并且还要尝试发现护戒队并进行阻拦。

总体来说，游戏的战争部分简单的使用了区域控制这个机制，玩家可以派兵打仗，并最终获得区域的控制权，从而迈向胜利。与之类似的游戏很多，比如年初非常流行的《月蚀》、奇幻史诗游戏《符文战争》、轻松的战争游戏《小世界》、经典的战棋游戏《汉尼拔》等等。

区域控制的典范——《大领主》

《大领主》是一款以中世纪西班牙为背景的游戏，玩家扮演一名贵族，要在西班牙各个封地上扩大自己的影响力，从而获得分数，最后通过最高分来获得胜利。在这款游戏中，玩家每回合首先要出拍卖牌来决定顺位，然后选择行动牌来移动自己的手下到各个区域，每三个回合后，会有一次算分阶段，根据玩家在对应区域的人数，会得到分数，第一名几分，第二名几分，第三名几分如此计算，有的区域分值整体会高，有的区域则是分数平均等等。玩家受行动牌和顺位的影响，并不能完全自由的分配自己的棋子来提高影响力，所以顺位的选择和行动牌的利用是指导影响哪个区域的重要因素。

这款游戏是非常典型的第二种方式，玩家在有限思考的





3.《魔戒之战》——版图上的模型
4.《1960美国大选》

范围内要考虑提高那些区域的“筹码”，从而获得最多的收益。《大领主》在1995年出版，2005年出版了十周年纪念版，它在桌游界的地位非常高，历经了17年依然在BGG排名前20内，也被玩家公认为区域控制的必玩之作。如同拍卖游戏必玩《现代艺术》、工人放置必玩《凯吕斯》一样。与之类似的游戏还有很多，比如世界排名第一的《冷战热斗》、美国竞选题材的《1960美国大选》、经济题材的《印度尼西亚》等等，都充分利用了这款机制，来考验玩家对不同地区的控制和影响所进行的思考和权衡。

区域驱动（Area-Impulse）

游戏以区域为行动的基础，玩家轮流以自己所控制的区域，执行行动，所以区域只能使用一次，直到所有玩家都略过或者出现结束事件后，再重新开始。由于这个机制主要用于战棋游戏，所以，从战棋角度而言，玩家以一个区域为中心，向某个区域派兵，或从某个区域派出兵，都属于通过区域驱动行动，在行动后，这个区域即已被使用或激活，直到玩家所有区域都依次执行过类似行动后，所有区域恢复成未使用状态，并继续开始。

区域驱动有几个简单的方法

1.以区域为中心，向周围区域出兵，玩家可以将这个区域内的兵，按兵的属性，移动到邻近区域或更远的区域，或者去攻击某个区域。但这些兵在这个大回合就不能再有任何动作，直到玩家都略过之后。

2.以区域为中心，将周围区域的兵移动进来，玩家可以将周围区域依然没有行动过的兵移动到这一个区域，兵的移动距离以他们自身为准。移动后这些兵不能再进行任何动作，直到玩家都略过之后。

3.以区域为中心，生产或进行其他行动，在一些包含建设题材的战棋中，玩家可以对区域下达生产、科研、建设等行动，即区域作为一个提供行动的据点，可以有更多的用途。而且不同的区域，可能会有不同的用途。

最复杂的太空战略游戏——《曙光帝国》

《曙光帝国》（Twilight Imperium: third edition）是由美国FFG公司于2005年出版的一款建立太空帝国的奇幻战略游戏。玩家要控制一个太空种族，在太空中扩张、侵略、建设部队、研究科技以及外交和指定太空法律等等。游戏所包含的要素和内容非常多，比较完整的模拟了一个帝国的建设全貌。官方给出的游戏时长是4个小时，而真实的游戏时间要更长，因为玩家在游戏中要考虑的事情太多了，就真的如同管理一个文明一般。

游戏在行动阶段通过区域指令来推动行动，玩家可以将一个指令片放到自己的一个区域或邻近的一个区域代表激活该区域，如果是自己的区域，玩家可以选择在这个区域里的星球生产部队，或者移动自己的部队到这个区域。如果是个无人区域或者有敌方星球的区域，则会触发空间战和登陆战等行动，而所有邻近的己方部队都可以参加。也就是说，玩家占据的区域越多，可做的事情也就越多。游戏有玩家消灭对手、占据中心星球、完成任务、最先达到10分等多个获胜条件。

这款游戏十分完整地体现了区域驱动机制的主要功能，在这个机制的运行下，较真实地体现了玩家对自己的领地的管理和经营，同时，也体现出了星球多就会生产力强、部队多的意义，让玩家主动地去占据更多的区域和星球。

另一款知名的战棋游戏《苏格兰之锤》在行动阶段也使用了区域驱动的机制，玩家每次消耗行动点只能移动一个区域内的所有部队，游戏中称为Group（群），如果移动到了有敌方部队的区域，则在紧接着的战斗阶段进行战斗。使用区域驱动机制的战棋还是比较多的，这主要是因为以区域为目标或为行动点，比较符合实际的战场命令。而通过对区域激活的控制，也可以较容易的让玩家的棋子都只能行动一次。

总结

4款区域相关机制在这两期都已经介绍完，通过介绍我们发现，这些机制在游戏中往往并非独立存在，而同时也需要其他区域机制辅助，最常见的应是“区域移动”，在区域控制和区域驱动中都离不开，而区域围绕机制则相对独立，完全可以主导一款游戏。而在游戏整体流程上（从玩法到得分），区域移动和区域驱动处在游戏的前期，并不能直接导致玩家获得分数，只是一种操作方法。区域控制和围绕则需要一个前端机制做引导，需要一个机制来实现控制和围绕，而它们本身只是考量得分多少的一种手段。P

5.《汉尼拔》中的部队和将军
6.《曙光帝国》
7.激战中的《符文战争》
8.《苏格兰之锤》
9.《月蚀》——玩家控制不同的星球





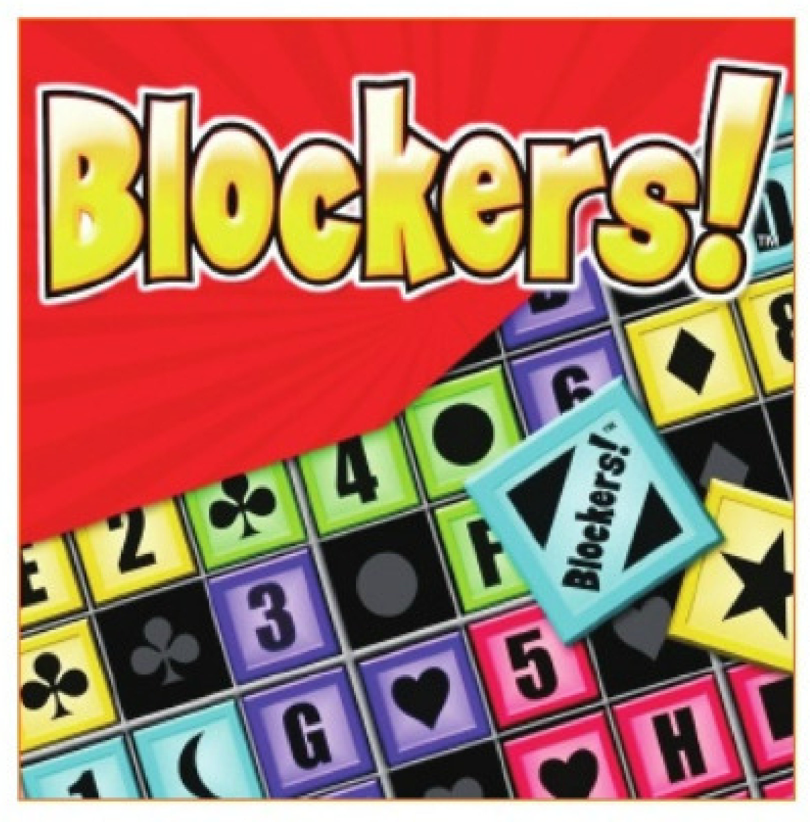






大爆格！

●游戏名称：Blockers! ●中文名称：大爆格！ ●游戏人数：2~5人 ●设计者：Kory Heath
●出版公司：Jolly Thinkers、AMIGO Spiel、Freizeit GmbH ●出版时间：2007年



《大爆格！》封面

这是一款2007年出版的抽象棋类游戏，最近才进入中国市场，被人们瞩目，原因是因为香港空中棋园公司于年初代理发行了这款游戏的中文版，并因此引进大陆，让我们有机会体验到了这款有趣的游戏。

这是一款带数字和字母的游戏，游戏支持2～5人，所以有5种颜色的方片，每种颜色有28个方片，数字1～9各一个张，字母A～I各一张，9种图形各一张，另有一张写着Blockers（也就是游戏的名字），是百搭片。游戏有一个黑色的图板，用来放这些片，格子是9×9，图板四周横向的格子标识是1～9，竖着是A～I，四角写着Blockers，非常的简约。游戏开始时，每人选择一种颜色的片，平摊扣在自己面前的桌上，然后随意拿起5片，立在一个小的架子上，类似“拉密”的那种架子，为的是不让别人看到这些片。玩家轮流回合，每回合要将架子上的一个片放到图板上，所放位置必须与标识对应，比如数字片只能放在相应的横行内，字母片只能放在对应的那一列，图形只能放在相应的9格里，而百搭可以随便放。如此持续的放片、补片，直到每个玩家都只剩4个片时，游戏结束，开始统计分数。玩家在图板上的片，只要至少有一边与自己的其它片挨着，这样就算是一组片，玩家有几组得几分。

玩家在游戏中可以将片放到已经有其他玩家片的位置（只要片本身可以放就行），其他玩家的片将被替掉，放在自己面前，替片时只能替对方一组片中边角的片，也就是说，不能在替过一片之后让该玩家一组片变成了两组或三组片。玩家替的这些片，只挑最多的一种颜色算分，再和自己图板上的组得分加在一起，分最少的玩家获胜。

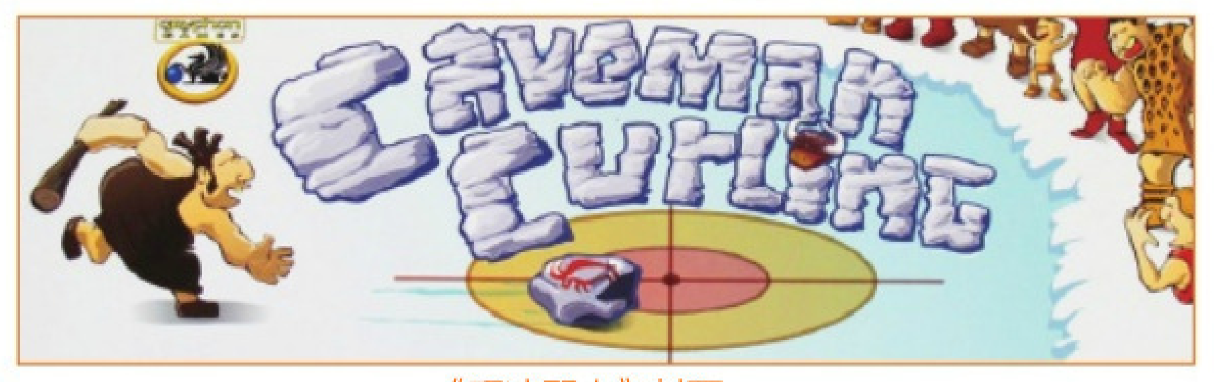
玩家可能会惊讶这种分最少的算分方法，但的确这样算才是最合理的玩法，玩家在游戏中要尽量让自己的片都连在一起，从而降低分数，而玩家在替片时，则要尽量分着替，不要只替一个人的，那样分就会变多。在经过几次游戏和几次推荐后，大家一致觉得这是一款很有趣的棋类游戏，规则简单，变化多，可以互相堵互相干扰等等，很适合家庭游戏，也适合小朋友。


《大爆格！》配件

碌冰野人

●游戏名称：Caveman Curling ●中文名称：碌冰野人 ●游戏人数：2~6人 ●设计者：Daniel Quodbach
●出版公司：Jolly Thinkers、Gryphon Games ●出版时间：2010年

又是一款今年刚刚引进的游戏，这款游戏是模拟沙狐球的一款动作游戏，游戏提供了一张宣纸作为沙狐球道，两种颜色各6个沙狐球（木制棋子），6个可以使用的工具。玩家在开始前首先分组，然后每组的队员轮流在冰道一端弹棋子，每弹一个棋子后，玩家可以对该棋子使用工具，比如有大延长工具，让棋子向任意方向走3厘米左右，小延长工具让棋子向任意方向走1.5厘米，还有部族图腾，作用是将一个你的棋子盖住，如果你这个棋子被打歪或者打掉，可以让次牌回到的手中，下次再用。



《碌冰野人》封面

游戏按标准沙狐球方法记分，既看谁的棋子离中间的火把最近，又看进大圈的棋子数量。几局之后，谁先到6分谁赢。


《碌冰野人》配件

这款完全模仿沙狐球的游戏，属于非常轻松简单的游戏，玩家只需要轮流在冰道的一端好好弹一下就OK了。游戏中也可以利用现实中沙狐球的各种战术，比如冲撞等等，总之目的就是获得胜利。最后就看谁的手指最灵活，最听话了。

仙剑奇侠传 系列报道四

桌游卡牌 逍遥游



上期介绍了《仙剑奇侠传——逍遥游Online》（以下简称逍遥游Online）的初步情况后，不少读者反馈希望能对这款产品进行进一步的报道，为此，我们专门采访了逍遥游Online项目的制作人彭蛟斌先生（百游副总裁），就感兴趣的问题一一进行了提问，希望可以将更多的信息带给玩家。

逍遥游Online与实体卡牌版游戏背景设定是完全一致的，随着七星盘龙柱被毁，锁妖塔轰然倒塌，塔中囚禁的万千妖魔再次横行大地。大神女娲为免生灵涂炭，以回魂仙梦法术创造出超越时空与六界的“逍遥幻境”，将危险的妖魔暂时困于其中。于是玩家们纷纷打点行囊，向逍遥幻境进发了。

背景设定一致，但表现形式却有很大不同，在线版的角色及角色技能，都是用3D模式展现的，且都是Q版造型。“仙剑”历代的人物，相信Fans都很熟悉的，但本次的全新造型定会给玩家耳目一新的感觉。上期的报道中，我们已经放出了几张图让大家尝尝鲜，本期会继续放出更多的人物和怪物。

逍遥游Online表现出非常强的娱乐性和竞技性。玩家在游戏过程中会触发独特的事件，而这些事件多是“仙剑”历代主人公在游戏中所经历的。游戏对战在三维场景中，操作方式简单直观，可轻松上手。对战模式也很多，有刺激的道具模式、幸运的随机配对模式、惊险的血战模式（按歼灭对方所有角色决胜负）以及公平的天梯模式。多种模式可供玩家自由选择，运营方的承诺是——比赛长期有，奖品期期发。

游戏内部有独特的社交系统，能直接从游戏内部发送微博和微博好友聊天，并且能邀请微博在线好友参加游戏。在游戏中出现任何有趣的事件随时可以分享给好友，遇见强敌的时候还可请求好友并肩作战。除去娱乐性与竞技性，还有休闲性，逍遥游Online一局游戏所用时间，大致是15分钟到半个小时，轻轻松松享受游戏乐趣。

逍遥游Online预计今年8月上线，之前会有限量内测的安排，具体时间待定，已经购买逍遥游实体版的用户可以在限量测试时凭实体包内的激活码进入测试，请玩家一定要保持关注。P



《逍遥游》官方网站： http://xyy.baiyou100.com **《逍遥游》官方论坛：** http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx **《逍遥游》官方博客：** http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 **《逍遥游》官方新浪微博：** http://weibo.com/u/2433175610 **《逍遥游》官方腾讯微博：** http://t.qq.com/palxyy **官方淘宝店地址：** http://xjgl.taobao.com/

阵营领袖们的前世今生——部落篇（中）

牛头人

凯恩·血蹄：《魔兽世界》里算是元老级人物了（老到已经翘了……），在“魔兽Ⅲ”当中出场的人物，在萨尔的帮助下击退了半人马的威胁，结束了牛头人长期以来的游牧生涯，最终定居在了雷霆崖。凯恩是一个睿智的长者、优秀的领袖、忠实的盟友，也是一个好父亲。可惜在加尔鲁什成为酋长之后，两人产生分歧，导致了一场悲剧的决斗，加尔鲁什的血吼被牛头人叛徒恐怖图腾施毒，仅仅一条小小的口子，就足以让凯恩倒下，然而加尔鲁什完全没有注意到这个变化，向凯恩的头上补上了一斧……凯恩一直是我钦敬的领袖，他的死也曾让人唏嘘不已，但按牛头人的说法，他已和大地妈妈同在了。也算是种安慰吧。





4版的血蹄显示了强大的领袖才能：“护卫，其他你队伍中的牛头人加10血”，外加7攻20血，简直就是第二个英雄，堪比主宰！当然，他不是主宰，是一个9费的高费用盟军，强度也就有点弱了。

13版的血蹄，经常在比赛中见到的卡牌，虽然更多的是用他藏匿的功能，但是如果后期直接拍进场，也有强大的实战效果，可以跟各种牛头人英雄或盟军打出一些小配合。这个版本的凯恩相对同期联盟的麦格尼，用途稍微多一点点。

小结：凯恩应该以后只会有复刻，在剧情里如果凯恩不复活，那应该也不会有新版本出现了。**领袖指数：**7

贝恩·血蹄：是伟大的首领凯恩的儿子，现在的雷霆崖牛头人大族长，年轻但稳重，善于处理政务，领导力也不亚于凯恩，在凯恩死后，光复了被恐怖图腾占领的雷霆崖，坚持父亲凯恩的诺言，致力于稳定部落内部的关系。



15版的贝恩，异能不太废，7费出7/7，“护卫，只要你操控另一个部落盟军，防止此盟军将要受到的所有伤害”，防止一切伤害是何等强力，只不过费用有点儿高，所以这牌也就很少有人放了。

另外，这张卡上那把小锤子是个亮点，难道贝恩是个铁匠？哈哈，当然不是，这把锤子是贝恩流亡到塞拉摩请求吉安娜帮助的时候安度因转赠给贝恩的——铜须家族传家宝：恐惧破除者，这个是麦格尼亲手送给安度因，据说这把武器会自己选择主人，最终它选择了贝恩（矮人的武器牛头人来用，当然显得小很多）。看来贝恩要成为部落版的部落联盟亲善大使了，相对于吉安娜和安度因的联盟版。

小结：血蹄儿子再接再厉，以后他的故事会越来越多，希望他能跟他老爸一样，成为卡组中的常客。**领袖指数：4**

哈缪尔·符文图腾：符文图腾是相对于玛法里奥的部落这边的大德鲁伊首领，所以也必须说一下，他和凯恩一直是很好的朋友，另外，在联盟和部落并肩抵抗燃烧军团的时候和玛法里奥也成为了好朋友，帮助过瓦里安国王和他的角斗士朋友布洛尔脱离奴隶身份。随着“大灾变”的开始，戏份逐渐变多，先是帮助布洛尔·熊鬃揭穿范达尔·鹿盔的阴谋，召唤回玛法里奥，协同玛法里奥、塞纳留斯、伊瑟拉共同防守圣山海加尔，也是一位值得尊敬的老前辈。

早先版本的符文图腾算是德鲁伊的领袖了，从异能里就能看出来：“你队伍中的德鲁伊在进攻时具有+1攻击力。你队伍中的德鲁伊具有护卫。”真是进可攻，退可守。不过这牌中文版没有出，所以基本上在实战中都看不到。

17版的符文图腾算是一张野货了，突袭5，狂暴+护卫，跟之前版本差不多嘛，9费可以出10攻10血，回合结束还能站起来。太牛了。不知道今后的牌组里会不会有他身影呢？拭目以待吧。





小结：“大灾变”是德鲁伊和萨满的天下，两大德鲁伊的效果都异常强大。**领袖指数：**7

地精

加里维克斯：地精，西方世界中邪恶的类人种族，在“魔兽”里，地精被描绘成喜欢做生意、视金钱如生命（Time Is Money，Friend.）还非常的狡诈抠门，都跟威尼斯商人一样了。他们的机械工程也在艾泽拉斯大陆数一数二的。而贸易亲王加里维克斯，就是生存在这样的环境之中，通过各种不正当手段白手起家。无论加里维克斯如何阴险狡诈，囤积居奇，13版的贸易亲王还是非常好用的，每个地精具有“时间就是金钱”的能力，且都具有“横置——重置一个由你操控的资源”。这种能力引用到各种快攻套里有奇效，可以参考世冠冠军套和LA DMF冠军套，这些套牌中，都有他的身影。但随着17版的上市，快攻渐渐被压制，不知道新的快攻套里，还会不会有他的影子。不过作为领袖，他也着实风光过一阵了。

小结：时间就是金钱，我的朋友。你试试第二回合就下了一桌子的盟军，就知道这句话的含义了。

领袖指数：7

彷徨的烈焰 1

■北京 温雅



作者简介：温雅，奇幻与科幻作家，2006年毕业于南开大学中文系，准备在剩下的人生里空前猛烈地投入工作和写作当中。写作偏好是设置怪异结局，愿望是让所有的读者至少不感到太乏味；得意技：快速讲话、羽毛球和讲笑话。现任《环球时代》杂志编辑，代表作《神仙列传》《九州志之楚道石传奇》等。

她找到我的时候，我正在往外拔一支插在后背上的箭。

那玩意儿很不好拔，它深深嵌在我得了风湿的骨头中间，跟盔甲情比金坚，每往外挪动一毫米，我都觉得有个野蛮人在我脊髓里战嚎。

她就在那里看着我拔箭，脸上没什么表情，只是心平气和地坐下来，开始用一块布擦自己的巨弓，上上下下左左右右，让那半人多高的恐怖武器很快就闪出了古铜色的光芒。

惨遭如此无情围观之后，整个后背都疼的痉挛。我忍不住冲着她吼道：

“看什么看？！有快感吗？”

亚马逊人不出声地笑了：

“你对箭不了解。”

“放屁！我这辈子中过几百箭，劈死过上万的射箭骷髅，我……”

她走过来，用一个干净利落的动作打断了我的话——那根箭在一秒钟内就跟我的骨头说了再见——而我只来得及发出一个短促而尖利的“嗷”。

箭带着血在我的眼前炫耀而轻佻地晃来晃去，这让我很不高兴。那女人就在箭的另一面，摘下头盔，亮闪闪的金发正披在她沾满陈旧血污的肩头，照的人眼睛发花：

“帮我个忙，骑士，我丈夫死了。”

……大姐，你这要求很怪异好吗……虽然莉莉娅两年前不幸罹难，但是让我现在接收个寡妇也太……

她露出八颗雪白的牙齿在笑，但是眼里却没有半点笑意：

“我没跟你逗。有人杀了他。”

哦，是督瑞尔还是巴尔还是……

“不是他们。”那女人蓝色的眼神锐利不堪，“是自己人。”

我深吸一口气：

“你丈夫被抢劫了吗？”

“没人能抢劫他。大大小小遭遇战他几无一败，我不会嫁给一个弱者。”

“那你说的自己人是……”

女人把手伸过来，虎口和扣弦的关节上布满老茧：

“明迪。我有三个战友，其中一个杀了我丈夫。”

我攥住她，手心里传来坚硬的感觉：

“拉尔夫。你想让我做什么？”

“找出这个凶手，然后做了他。我丈夫生前杀过很多全副武装的骑士，你做梦都想不到的顶级装备，一应俱全。”

“万一他们是合伙杀了你丈夫呢？”

她毫不犹豫：

“那就全干掉。”

我来到明迪所在的营地时，天已经快黑了。放眼望去，整个营地乱糟糟地挤满了冒险者的临时建筑，赌棍和神父坐在一条板凳上，妓女和法师穿衣风格一样很节省，几乎每个角落都躺着失去神智的野蛮人，骰子和药瓶的声音铺天盖地，人们在牲口圈里吃晚饭，鼻子就好像失了灵，闻不见那铺天盖地的粪骚气。

这很正常。如果你每天都砍倒成千上百污秽的怪物，被他们恶心的体液喷的浑身湿漉漉的，嗅觉和味觉是你最不需要的东西。我对自己还保有一定的知觉感到羞耻，特别是在被雇来杀人的前夕。

我对战友情不感冒，但是我却很想知道它们是怎么破裂的，在这个世界，一言不合就可以拔刀相向，没必要在看不见的暗处捅朋友两刀，谋杀远不如单挑更适合这里。而为了一个死去的丈夫，不惜杀死自己全部的朋友，这种思路可能对一个男人来说有点儿不可思议，但是放在一个濒临疯狂的女人身上格外恰当。我承认，我是出于纯粹的好奇心才接下这买卖的：她怀疑的是些什么样的人呢？还有，她为什么不自己动手呢？

明迪和她的战友们在营地里的住处很简陋，只有两顶帐篷，就在围栏的角落，走出来向外望去，可以看到漆黑的森林遮天蔽日，散落在地上的腐败尸骨，在目力所及的地方像油漆一样流淌。

我按照她给我的提示，故意在周围徘徊了一会儿，推开三个喝醉了的女法师和两个亢奋过头的女战士之后，停在较大的那一顶帐篷外面，喊道：

“有人吗？”

声音像落入深潭，半天没人回应。我又喊了几声，就算是大象也该被我吵醒了，终于，从里面走出来一个人。不，与其说是一个人，更像一个影子。

那是个脸色苍白的男人，灰白色的头发在脸上打成绺垂下来贴在皮肤上，眼窝深陷，看上去是黑乎乎的两个窟窿，宽大的袍子被几根白骨固定在他枯槁的身体上，风一吹，旗帜一样抽搐地飘荡。

如此令人生厌的长相，除了死灵法师没有别人。

他从黑窟窿里看我，我也看他。良久，对方脸上的肌肉抽动了一下，垂下眼神，打了个手势问我要什么。

这么懒得跟我讲话吗？我压下不悦，尽量和颜悦色地说道：

“你们这儿缺人吗？”

他目光一闪，依然不开口。我又提高嗓门问了一遍，这下连旁边都有人侧目观望，以为我想找茬打架。死灵法师被周围人的目光刺的有点儿瑟缩，但是依然沉默不语，却开始比比划划地让我赶紧离开这里。

我当然不能走。就在渐渐快要被人围观之际，旁边较小的帐篷里传来银铃般的声音：

“我们不缺！骑士大人不要逼他啦！”

这声音听在人的耳朵里，熨帖无比。我循着方向找到它的主人，才发现那是个娇小的女孩——周身布料加起来不到二尺，要抬头才能看到我的下巴，手里拄着一柄近一人高的法杖——她的身份不言而喻，应该是这支小组合里的女巫。

她皱着可爱的眉头走过来，法杖拖在地上发出刺耳的声音：

“你何苦为难一个哑巴？”

什么，这死灵法师不会说话？我惊异地转回头二次打量那男人，他难堪地别过头去，不再看我。

“你们真的不缺人？”我转回那女巫，笑得不怀好意，“我可是知道，你们的战士刚上了天。”

她粉红色的脸颊颜色陡然加深：

“谁告诉你的？”

“这破地方，死掉一个这么高级的野蛮人，总会有人注意到的。”

“你想来趁火打劫吗？”

“不。”我始终笑得十分谄媚，“我只是孤独太久，想找个温暖的家。”

法师和女巫一起用狐疑和愤怒的眼神对我洗礼了很长时间。半晌，女巫按住了法师剧烈的手势，咬着下嘴唇对我说：

“等我们的箭手和德鲁伊回来，再决定。”

她用洁白的贝齿咬嘴唇这个动作真美，我忍不住多看了好几眼。也许是自从莉莉娅被人杀害之后，我禁欲的时间太长了。

好吧，我的嫌疑犯现在包括一个哑巴，和一个美人儿，以及一个没露面的德鲁伊，这选择还真有限。

吃晚饭的最后时限即将过去时，明迪和一个德鲁伊回到了营地。她高大的身影在地上投下浓重的阴影，走路的时候目不斜视，径直从我身边掠过去，行动间透着一股血腥。

她来到女巫面前，问：

“妮尔，今天怎么样？”

女巫仰着头，栗色的发卷在肩上摇晃：

“其他一切都好，但是，刚才有个骑士，非要入伙，你看，死赖着站了半天了。”

明迪从她的头盔下瞥我，表情严厉，看上去完全是个陌生人。倒是那个德鲁伊从我的背后绕过来，居高临下地看了我两眼——他身上散发出难闻的兽腥味，呛的人恶心，皮毛做成的外衣上全是糟糕的血渍，有些还很新鲜——说道：

“我觉得这人有点儿眼熟。”

明迪的神色纹丝不动：

“哪儿来的？”

我抬头看那德鲁伊，那张宽大的脸上两只眼睛，一只是狭小的黑色，一只是硕大的绿色，每次眨眼都牵动着五官，现出一种狰狞又怪异的神情。

他慢慢地晃着头：

“忘了。”

呼……好险。

德鲁伊继续：

“看他的打扮，手上应该不会太差，我们确实缺人。”

女巫妮尔鼓着小嘴，绿色的眼睛里满是委屈，小声嘟囔着：

“这个人好怪……我一点都不信任他……再说明迪可以换成标枪嘛……”

明迪抱着双手，不置可否。法师则激烈地打手势，两只手不停交叉起来从里向外撇——就算是白痴也知道那是不同意。

眼见周围凑热闹的越来越多，我赶紧出言打断争论：

“我不打扰了，你们决定之后，我就在铁匠铺背后的临时帐篷里。”

明迪、妮尔和德鲁伊目送我离开，唯有法师，依然弓着背不肯看我。

其实，这场谋杀比我想象的复杂，在来之前我做了点功课：

死了的那个野蛮人叫做弗莱德，严格意义上来说是个新来者，因为他到这片大地的时间没有超过三年。明迪两年前与他相遇，据说是一见钟情，但他并没有明迪说的那样厉害，铁匠告诉我，他是打了不少仗，可胜率只有百分之六十，而近一年来，他根本没参加任何战斗。

一个野蛮人，不参加战斗怎么维生？

是因为明迪。

我打听的所有人都告诉我，明迪才是那个最为杰出的战士。她在这里长大，由亚马逊女王的长女亲自传授武艺，最擅长割草清场，创造过屠杀三大祭司的最速记录，弓箭下的亡魂数以万计，任何一个有独立意识的妖魔，都不愿意主动靠近这个女人。她对人类作战的时候遵循极为高贵的原则：尽量让他们少受痛苦，回城之前保证他们一个药瓶都不用浪费。

因为还没来得及掏出来，明迪的利矢就贯穿了你的肋骨。

明迪养活弗莱德，她喜欢他。

后来，他们陆续遇见了女巫妮尔、死灵法师尤利，以及德鲁伊凯斯，于是志同道合，一起冒险。弗莱德跟他们一起出去的时候，虽然站在最前方，但是明迪就站在他的旁边，与他的距离绝不会超过五米。

所有人都表现极为优异，他们从未一败，虽然算不上最顶尖的组合，可也足以过上回报优渥的生活。平静的日子就这样过了一年多，因为战绩太好，于是他们开始倒班出任



务，以便大家可以轮流享受生活，弗莱德就这样免去了作战之苦，彻底过起了舒服日子。有人说他是吃软饭，但是夫妻两人都不在乎。

有一天，明迪想出去散散心，一个人带足给养去了黑色荒地，而留在家里的四个人，不知是谁提议，决定去地下墓穴“拣点儿纪念品”。

等明迪回到营地时，弗莱德真的只有纪念品留给她了——他的巨剑被伤痕累累的三人带回，以及无尽的懊悔和眼泪。

凯斯受了重伤，有一条腿断成三段，变成熊时有大片皮毛被撕脱，变成人时惨不忍睹；死灵法师就是从那时开始起无法说话，一个巨大的贯通伤横亘他的面部，一部分下颌骨和舌头都飞了出去，身边二十具骷髅只剩下一个半；而妮尔，因为法力过度输出，头发眉毛全部脱落，四肢三度烧伤，整张脸基本毁容。她足足花了六个月疗伤，才勉强用法术长出一张像样的脸。

明迪立刻抓起所有装备亲自前往古墓，但是她把所有场地都清掉之后，也没找到弗莱德的尸体。后来，凯斯告诉她，他们在墓中探险的时候，去到了第五层。

“这不可能！”明迪觉得不可思议，“安达里尔就在第四层，古墓哪儿来的第五层？”

妮尔的说法跟凯斯一样，他们是在一起杀掉安达里尔之后搜寻战利品时，意外发现了一个神秘入口，等走进去之后，在一片伸手不见五指的黑暗中，有一个极为厉害的敌人正在等着他们。一开始，他们还信心满满，觉得无论如何也不会输，但很快他们发现，完全不是那么回事儿。

在药瓶和武器都接近耗尽时，凯斯命令大家抓住彼此开门逃走，可是对手比他们更快，等所有人回城之后，凯斯发现，自己手里只有野蛮人一条攥着剑的胳膊。

等明迪试图也从那扇残存的门中去到第五层时，却发现那门早已通向别处。

找不到入口，当然也没有尸体。弗莱德消失了。

明迪不接受这个事实，她试过降灵，试过大屠杀，试过祈祷，都没有用。在徒劳无益地搜寻了半年之后，她找到了我。

尽管如此，她依然每天与伤愈的队友一起出去寻找吗？一边苦苦寻找，一边却已经心死到冷硬——我觉得她精神不是很正常。只是，她给我开出的条件无法拒绝：

她不是吹牛，铁匠和赌场老板可以作证，这夫妻俩手里的装备价值连城，没人知道他们把这些东西都藏在哪里。她男人有一次喝醉了，站在十字路口免费发装备，只要人喊他一声爸爸，就送稀有盔甲和武器，什么职业的都有。在他酒醒之后，整个营地就像镀了一层金雨，遍地闪闪发亮。

是谁，是谁会恨这个吃软饭的男人呢？

一个小时之后，德鲁伊凯斯掀开我的帐篷走进来，他的块头几乎能装下两个我："年轻人，你叫什么？欢迎入队。"

这是毫无疑问的结果。

从来到明迪小队的第一天，尤利就对我抱有成见。他不但在各方面尽心尽力地讨厌我，即便在战斗的时候，我也总能感到充满敌意的目光盘旋在我的背上。尤利的骷髅很多，每天走在我们身边时，骨头跟骨头摩擦出的声音就像无数甲壳类生物在大理石地面上溜冰。死灵法师剥出来的这些玩意儿，到了一定时间就会变成粉末，但他会刻意地保持满员，我不知道这是不是他上次被重伤后留下的阴影。大概是因为主人完全不喜欢我，这些东西看我的眼神也透着彻骨的凶暴。

没有来由的敌意我从不意外，只是这冰冷的眼神，望向明迪的时候却奇异地转为炽热。他在憎恨我的间隙，就是在他自以为隐蔽的角度看着女战士。明迪如一团焚烧大地的烈火，尤利就是火焰投下的阴影中一道萎顿的青烟。但是当女战士偶尔将眼睛扫过来时，他又总是仓皇地转过头去，动作大到狼狈。

这种完全无望的感情，明迪知道吗？我猜她意识不到，因为这意味着一种残酷的因果关系：训练有素的死灵法师出于欲望，杀死一个常年逃避战斗的野蛮人，并不是没有可能。

但我没有证据，我得找。

洗劫巴尔的时候，明迪要求我始终保持冥思状态，以便于妮尔活动活动筋骨，这对我来说毫无问题。妮尔的寒冰和烈火滚地而来，放的简直像打摆子，我站在后面有点儿无所事事。

战斗进行到最高潮的时候，与妮尔一直精神连接着的我，突然感觉她有一瞬间的迟疑。极微小的一秒钟，快到几乎算不上停顿。

然而就在刹那之间，不知道是不是本能突然接管了四肢，鬼使神差地，我突然从冥思跳到了荆棘光环。就在转换的同时，我背后"喀喇"一声，有什么东西被刺中，倒下去变成了碎块。

整个战场都被巴尔和妮尔的法术笼罩着，闪的人几乎睁不开眼睛，没人注意到这微不足道的变故。我倏地扭回头，在我背后的地上，倒着一堆白骨。

现场其他敌人早就被清空，怎么会有攻击我的骷髅？我看不见尤利，但我知道，骷髅没有自主意识，它不会攻击自己人——除非有人授意。

我不敢再大意，冥思还在继续，但是整个人却开始在场内绕圈，防御自己的身后。——那么，妮尔看见了吗？她的迟疑提醒了我，但她完全没有发出示警。意外？我不信。

在我神经质地警惕背后时，战斗已经接近了尾声，巴尔放出的强力攻击横扫全场，凯斯变成的熊承受了大部分伤害，他挡在妮尔前面。尤利的骷髅作为消耗品，几乎损失殆尽，但是我看的清楚，只要有旧的骷髅倒下，就有新的尸体被剥成一具新鲜的骨架站起来。

如果不停地剥尸体，放诅咒和尸爆的时间就会相应缩短。就算是大家陪妮尔玩，这种不务正业的行为也很诡异。

巴尔的攻击还在持续，但是妮尔已经势不可挡，暴风雪漫天遍地，火墙和九头火蛇几乎把整个地面烧成废墟。我在火焰的另一边终于找到了尤利，他的脸色在火中凝结成了毒药一般的鲜绿色，被火光映红的眼睛不再是漆黑的窟窿，而是燃烧着怒火的血色刀锋——他在盯着我，从始至终，没有挪开过眼神。

现在换成是我了吗？

收拾战场的时候，我靠近明迪，用很小的声音问道：

"跟我谈谈尤利吧。"

女战士看了我一眼，没有停下手里的动作，同样低声回答说：

"我从八岁起就认识他。"

明迪八岁时，尤利六岁。那时候，女战士的弓比她自己还高，她第一次独自到野外做任务，从洞窟里救回来的就是尤利。明迪说，从此以后，尤利就一直跟在她身后，在看不见她的时候，就会流眼泪。

"后来他做了我大概一年的跟屁虫，有一天不知道为了什么突然消失了，再见时他就成了死灵法师，而且长成了那副德行。"明迪耸耸肩，"你知道，死灵法师通常这里有点儿毛病。"她用手比划了一下头部。

"他跟弗莱德关系怎么样？"

"还成吧。起码在我面前都比较客气。"明迪居高临下地看我，眼神比妮尔的冰球还要冷，"你觉得他有问题？"

我决定暂时知情不报："你雇我来不就是四处怀疑来了吗？我得一个个调查。"

明迪什么也没说，只是将沉重的巨弓倒手背在背上，弓柄与箭匣碰撞出一个粗暴的回答。

童年的跟屁虫吗？对救命恩人怀着莫名好感的可爱弟弟吗？那都是很多年前的事情了。时间只要随便踱上两步，就能把人走到面目全非。这一点，我比谁都清楚。

入夜之后，凯斯像石头一样倒下，没一会儿鼾声就震得地面直摇。我躺在帐篷的另一边，除了努力让自己忽视这震耳欲聋的动静，就是观察尤利什么时候进来休息。他睡着之前，我不想失去意识。

死灵法师久久没有进来。骷髅们嘈杂的摩擦声，在围栏附近细密而焦躁地响。

我轻轻挑开帐篷破损的地方偷看，那男人就像乌鸦一样，蜷着腿坐在围栏上，剪影如钢丝般僵硬，寂然不动。他

就这样凝滞了很长时间，长到我昏昏欲睡。

白天剧烈的战斗消耗了我不少精力，最后我只好败下阵来，陷入了浅眠之中。

睡梦中，我仿佛见到了素未谋面的弗莱德，高大壮硕的肌肉山迎面走来，他伸出胳膊，却只有独臂，那拳头脸盆一样大，布满了痉挛暴突的血管。

他看着我，眼神意外地悲怆，似乎想说什么，但嘴唇翕动了很久，却始终静默无声。他没有报出名字，可我却空前肯定，那就是明迪一直在找的人。我努力地想靠过去听清，可是他却挥手让我走开，而且动作越来越暴戾，膨胀的面部模糊不清，肌肉和皮肤从上面淌下来，流成一条狰狞的小溪。

最后，他松开那只紧握着的手，里面赫然是一个白色的头骨。那玩意儿在对上我的瞬间，突然呲牙一笑。

我一头冷汗地醒过来，睁眼看向帐篷的顶端，十几个绿油油的亮点就闪烁在布料的缝隙之中，明灭不定：

有东西！

我抓紧剑柄刚要吼叫，那些亮点发出一阵摩擦声消失了。

下一秒钟我就意识到了：是尤利的那些骷髅！它们在偷窥我！！

心脏就像要一跃而出般疯狂鼓动，恶心感从胃口里席卷而上，我花了很大力气才克制住自己，慢慢地扭头看向尤利应该休息的地方。他的毯子鼓起来一块，有东西缩在里面轻柔地呼吸。毯子边缘露出一把灰白色的头发。

如果现在直接杀了他，也许就能直接完成明迪交给的任务——弗莱德刚才在梦中暗示我的，不就是尤利吗？搜集证据已经没有意义了，如果我不先下手，也许哪天死在偷袭骷髅手下的就是我。我翻了个身，摸到自己身下的短刀，然后开始默数十个数字，这是我偷袭前的习惯：蓄力而为，一击必杀。

就在我准备跃起的刹那，忽然，睡在我身侧的凯斯，伸过来了一条巨大的腿，正压在我的腰上。因为刚才聚精会神准备杀人，我竟然完全没能躲开，凯斯本人是头熊，一条腿也得有个七八十斤重，压的我动弹不得，整个动手过程都被打乱。匕首就在我的肚子底下，可是我连抽都抽不出来。

王八蛋，你兽化久了以后没人味儿了吗？

挣扎许久，凯斯的腿反而变得更重；想要脱逃，就必须把他叫醒，那还叫个屁暗杀啊！

我只好放弃。在臭烘烘的野兽味道包围中，我把匕首入鞘，把脸深深沉入枕头之中：杀人，我有的是机会。

一整夜，凯斯的腿都没有离开我。而弗莱德和尤利的骷髅们，也都从视野中消失的干净。

白天，妮尔在听我断章取义地讲了凯斯的腿之后，笑的无比娇媚可爱：

“啊呀，真的？好离谱喔！下次睡觉离他远一点咯。”

我也笑着顺势问她，跟尤利和凯斯认识多久了。

女巫歪着小巧的头：

“一年多吧，我落单的时候是明迪姐姐和大家把我救了呢。”

她明亮的眼睛盯着我，光洁的额头上看不出任何伤痕，只有被浓密发卷遮掩的脖颈下方，有浓淡不一的肤色波浪般涌动。这让我在忍不住目光下滑的同时，对她产生了一定程度的敬意：

能从毁容中站起来的女性，需要比男人更足的勇气。

她在讲话，但是我在过滤到有效信息之前，只是想让自己的眼睛多在她身体的其他部分停留一会儿。等意识到了这一点，妮尔不爽地停止回忆过去：

“……我说你，听见我刚才跟你说什么了吗？上次，可是我救了你耶！”

什么？我一愣。这么快就进入主题，不符合我对女人的认知。

妮尔又习惯地咬着嘴唇，清脆的声音中带着犹豫：

“我也不知道尤利为什么那么做，他可能只是太讨厌你了……当然，我也看你不太舒服，可是既然凯斯和明迪信任你，那你就是战友……那骷髅，用的是斧头……太奇怪了……”

“你看见是尤利指使骷髅偷袭我的？”

妮尔闭上了嘴，她终于意识到自己在做什么了：指控一名队友背叛。

令人难堪的停顿过后，妮尔低声说了一句“我什么都没说过”，就想转身离开。我叫住她：

“妮尔，谢谢你。”

女巫涨红了脸：

“那……那只是误会，我不相信尤利会……你别放在心上！”

“我会小心的。”

她连眼圈都在泛红：

“也许我只是看错了……除非我再次亲眼看见……”

这句话像点亮了我心中的明灯：

是不是尤利，为什么不试一试呢？明迪已经不在意她队友的死活，而我就算是错杀一个，也不是什么大不了的事情。

我需要一个帮手，可是本能告诉我，亚马逊不是合适的人选。我拦住几乎想要逃跑的妮尔，露出一个我这辈子最迷人的微笑，说道：

“亲爱的，要不要帮我个忙？”

神秘庇护所是我喜欢的一个地方，延伸在虚空中的银色道路通向无数方向，上下左右纵横八方，通过闪着光芒的传送门，可以像女巫一样在空间中跳来跳去，天生适合迷路，更适合看上去像意外一样挂掉什么人。

四个方向，我提议分开搜索：明迪疑惑地看着我，没有表示异议。

我主动选了尤利，理所应当地遭到了反对，但妮尔坚持要追随明迪，而凯斯表示，他一个人就够了。死灵法师最后

只能沉默，他看着明迪的眼神悲哀又绝望，可是却没能打动任何人——亚马逊无条件支持了我的选择。

我们开始在漂浮的空间中游荡，各自从他人的视野中迅速消失。

尤利的骷髅，如军队一样咔嚓咔嚓地跟着我们。他不说话，走起路来两脚犹如千斤重，缓慢到令人哽咽。我心不在焉地打发一路上的喷火巫师，后背毫无防备地敞开对着尤利，耐心地等他。

如果他出手，我就反击，然后把他的尸体扛回去，指控他袭击队友；他不出手，我就等走到合适的地点，把他切成细丝，挫骨扬灰毁尸灭迹。妮尔答应我，她会在我的冥思中与我保持联系，等事发时，就瞬移过来见证一切。

杀死一个死灵法师，我有信心。我只是在想，要不要问问他，杀死弗莱德，只是因为嫉妒吗？这真可笑，世间杀人的理由，左不过酒色财气，以及追求正义，哪里还有其他。



冥思的光环，也同样在尤利的头上闪耀，我看不出他的心思，只有一股说不出的沉重，深渊般向四面扩散，压得人喘不过气。

忽然，死灵法师站住了。他的骷髅们也齐刷刷地停止向前。我攥紧利剑，没有回头，也收住脚步，问道：

“怎么不走了？”

背后骨头相磨的声音日盛，他在逼近。

在寂静的空间里，呼吸之声可闻，我沉下一口气，在感觉到他的吐息距离还有一步之遥时，突然转身，剑随着我的动作从鞘中跃起，带着尖啸的风声，刺穿空气直奔死灵法师。

然而，我没能成功，一堵白骨之墙耸立在了我们中间。尤利漆黑的目光，就从骨墙的缝隙中透过来。

在剑穿进的地方，骨墙裂开无数缝隙，化成齑粉。死灵法师慢慢地后退，他向我打手势：

危险。快走。

对，没错，你是该感到危险了。

我毫不犹豫，整个人合身前扑，打开“专注”开始冲锋，只是第一波攻击，死灵法师的防御就被打的粉碎。

奇异的是，他根本没有还手。他只是不停地后退，疯狂地继续示意危险。

他的骷髅们已经出于本能，挡在主人的身前，我早就看它们不顺眼，干脆全部干掉。第二次冲锋，一半骷髅应声倒下，化为焦骨。顿时，尤利的眼睛可怕地烧了起来，他张开嘴发出无声的嗥叫，一大股毒液向我狂喷而来。随即，他掉转头，拼命地向另一个方向逃窜。

要引我到尸体丰富的地方爆我吗？很可惜你不会有机会了。我晃晃头甩开那些液体，拉开大步一头追下去——对付一个居然不反抗的死灵法师，这简直易如反掌。

也许需要一个见证人了。我呼叫妮尔，告诉她我被尤利袭击，正在自卫还击。但是女巫不回应我。无论怎么叫，我发出的讯息都泥牛入海。

怪了，她听不见我吗？不过也无所谓，人死之后，我说的就都是真相。

尤利还在逃跑，我追袭那些落在后面的骷髅，转眼间，他身边只剩下四五个残党。真有意思，他到底要跑到哪里？

传送门构成的迷宫层层叠叠，几乎很难分辨要跳向哪里。我懒得近战，拔出飞刀和爆炸瓶向前投掷，利刃从尤利的后背和肩膀上穿刺过去，鲜血一滴滴地洒在了路上。可是，他就是没有回头。死灵法师像是被用鞭子抽打一样，痉挛地奔向一个地方。

我知道他没有多少血瓶，我才是队伍中那个负责祈祷的人。他迟早会把血流干的。

迷宫在三维的方向延伸，也不知跑了多久，死灵

法师突然减缓了脚步，似乎要转身——他终于要抵抗了吗？我毫不犹豫地向前突进，瞬间就把距离缩短到半步之内。他转回头，正对上我的眼睛，那眼神凶狠无匹，他伸出一只手，但却不是指向我。

晚了。我想。长剑从他的前胸穿过，金属穿越肌肉血脉的战栗感，从我手上喷涌开来。

他用一只手攥紧剑锋，另一只手指向上方，血色光芒在细小法杖的尖端闪耀——他在释放最强烈的诅咒！可是……我才是那个杀他的人，他在诅咒谁？

我猛地抬头，就在我们的正上方，无数烈火寒冰，正在像汪洋大海一样，彻底淹没了头顶的道路。在飞腾的火焰中间，一个高大的身影格外清晰：

正是明迪。

她背后的箭匣里，一根箭都没有了。

尤利根本没有看我，他甚至没在意胸前的长剑，他只是看着他想看的那个人，然后把自己最强烈的仇恨，凝结在手指上，一口气倾泻在对面的敌人身上。

猩红的诅咒之火中，栗色头发随风飘扬，女巫的声音如噩梦般甜美迷人：

“还没死吗？用不了多久了！”

失去了箭的明迪，浑身上下结满冰霜，在火焰中艰难踟蹰，一条腿已经跪在了地上。我想要把剑抽出来去帮她，可是却被尤利死死拽住。

他恳求地看着我，身旁一具残存的骷髅忽然嘶哑地开口：

“……别……拔……我还……不能……死……”

他的腿撑不住他的重量，整个人向下滑落，我只好松开剑柄，眼睁睁地看着他爬向最近的传送门，而他的手指，始终没有松开法杖，诅咒像烧尽他的生命一般，顽强地闪烁。

他爬到传送门，但是已经没有力气进去，但是，不知他是如何做到的，有一具残存下来的骷髅，在他的示意下，自己走了进去。

我一直看到那骷髅整个消失，才从震惊中反应过来，换上一根权杖随之而去。

明迪就在我的眼前，她已经被彻底冻僵，周遭都是澎湃的火海。妮尔就站在对面，所有的衣服风帆般怒张，火球雨点般砸在整个地面。

明迪没有扭头，她咆哮道：

“杀了那个婊子！她才是凶手！”

我几乎是出于本能，向前突进，权杖雷霆般砸向了妮尔。

女巫用瞬移避开了我的权杖。但是，就在刹那间，一根标枪贴着我的耳际，呼啸而至。

妮尔被标枪刺个正着，娇小的身体被巨大力量整个掀翻在地。

什么？是明迪？她不是已经丧失还手之力了吗？还没等我回头，明迪的吼声衔尾而至：

“杀了她！！”

妮尔用一只手扣住标枪，试图把它从身体中拔离，她的法杖噼啪闪光，马上就要发动下一波攻击——我不再犹豫，将手中权杖抡圆，狠狠重击在她的胸口。

女巫口中喷出的鲜血，直溅到我的脸上。但她顽强地看着我，绿色的眼睛几乎要被仇恨燃尽。

处心积虑的谋杀，到现在功亏一篑吗？

先是设计自残，暗杀弗莱德，然后引诱我错疑尤利，分开行动，再趁亚马逊箭尽的时候发起突袭，她到底跟这对夫妻有多少深仇大恨？

不，来不及问了，我第二次举起权杖，这次瞄准了她的头部。

看着兵器锋利的边缘，妮尔用她破裂的胸腔，发出了鸦鸣一般的笑声，支离破碎的话语零落而下：

“对不起……斯特恩……我只能……只能报一半仇了……”

什么？！她报出的这个名字，像利矢一样刺穿了我。我震惊地看着她，又转回头看正在逼近而来的亚马逊，此时此刻，她早已抖落一身冰霜，浑身上下散发出无可匹敌的杀气。

女战士凑近我的耳边，越过我的肩头看向女巫，发出一声干枯的笑：

“如何，妮尔，或者说莉莉娅，我把你那没死的情人雇来杀掉你，你开心吗？”

一句话，如霹雳般把我击的动弹不得。妮尔的眼睛可怕地鼓了起来，她看着我，嗓子里发出不似人类的嘶叫。

亚马逊的标枪，透过我的后腰，直刺进女巫的胸口，随即猛然拔出。

突然，一声悲哀的长鸣在空间中长长响起，那声音心碎到令人发狂，像钉子一样扎进每个人的脑海，犹如沉积了无数伤痛的苦海，骤然掀起绝望的飓风。

所有人都被这声音震慑，一时间如雕塑般凝固。

我撑住地，勉强转回头，才发现，声音的主人，居然是那具从传送门中穿越的骷髅。

它跪在明迪的脚边，白森森的头骨向她仰起，像是阻止她一样抓住她的脚。

亚马逊手执滴血的标枪，低着头看那骷髅，又扫视一下在下层空间正在挣扎的死灵法师，语气冰冷：

“尤利，你是笨蛋吗？这都看不出来？上来个骷髅算怎么回事？”

那骷髅伸出一只干枯的手臂，仿佛是要恳求她的辨认——它只有一只手臂，灰白的指骨上，有一枚暗金色的戒指微微闪光。明迪看着它，表情瞬息万变。女战士坚毅的面部逐渐扭曲：

“你……你是……”

骷髅漆黑的眼眶直直地看着她，暗金色的戒指被举到了最高处，宛如一个沉默的标示。

标枪从亚马逊的手中铿然落地，女战士慌乱地跪爬在地上，攥住那具枯骨：

“不！不！”

她转身趴在阶梯上，疯狂地向血泊中的尤利喊：

“尤利！尤利！你让他活着！让他活着！”

死灵法师仰面倒在地上，他胸口的剑指向天空，从我这个角度，也能看见他始终没有把目光挪开过他的女神，只是那眼神不再锐利，只余下无尽的温柔和哀伤，他脑海中的喃喃自语，在我仓促打开的祈祷中寂寞地回响：

我……我……还不能死……我死了……他就要离开你了……你就……不开心了……

他最后的遗言，像是有自己的生命一般，从我的口中机械地被复述出来：

“弗莱德说……他不要看着你复仇……我……要替他……保护你……”

明迪呆呆地看着我，眼泪从她的脸上落下来，她回过身紧紧抱住那具即将随主人分崩离析的尸骨，痛哭失声。

血从我腰上的洞口里汩汩流出，一种清凉的眩晕感盘旋而上。我爬到女巫的旁边，她已经不再呼吸，那双大眼睛空洞地睁着，我爱抚着她的秀发，恍如隔世。

上次我见到她的时候，她叫莉莉娅，是个女忍者，总是蒙着自己的脸，却会笑，会毫无理由地哭泣，而现在我见到她，她却顶着别人的脸，别人的名字，再也不会笑，不会哭，最爱我的人，又一次离开了我。

弗莱德在明迪手中渐渐散开，这说明，最爱她的两个人，也同时烟消云散。

我看着亚马逊在对面哭的很丑陋，记忆碎片一片片拼在了一起：

当年冲散我和莉莉娅的人，是一个号称装备收集者的野蛮人，他杀人如麻，原因只是嗜好收集各种不同的稀有装备。然后有一天，他突然平地消失。

原来他只是匿名躲在女人的裙子底下，逍遥地领悟不杀的真理。

可是，仇恨却从来没有被忘记。伤害一旦造成，血就要流成江河。

明迪停止了她的哭声，她放开手中的碎骨，二度提起标枪，双眼泛红地走向我，我只能向后缓慢地爬动。

她把标枪架在我脖子上：

“你，复活他！！”

我想仰天长笑，但是伤口却疼到钻心：

“你选一个。他，还是他？或者，还是我这个她？”

明迪的表情愤怒地痉挛起来，她二话不说高举标枪，我闭上眼睛，等着自己从这滑稽而又悲惨的命运中被解放。

至少，我不用再如此纠结地活下去。

但是等了许久，标枪也没有落在我的身上，我睁开眼，明迪的手腕，被一只巨掌牢牢扣住，是德鲁伊凯斯。

那巨人抓着亚马逊，就像是轻轻抱住一团羽毛，女人在他怀中柔顺地好似一头小羊。他说：

“算了吧。明迪，到此为止了。”

女战士仰起头，声音显得前所未有地畏怯：

“真的……结束了吗？”

“是的，结束了。”

她彻底毫无顾忌地放声大哭起来。

凯斯替我做了一个决定，他让我用剩下的力量救了自己，既不是女巫，也不是死灵法师，更不是野蛮人。他说，一切都过去了，死者应该得到平静。

他还说，其实他早有隐约的预感，却没想到，明迪和妮尔都瞒着他，用最快的速度下手。

我和莉莉娅，当年都以为对方已经死了，但是我侥幸地活下来，更换了身份和名字，自然也换掉了脸。而她，为了让自己变得更强大彻底转职，她追踪装备收集者，却发现他因为爱上了明迪，而甘愿金盆洗手再也不参加战斗，于是她跟踪明迪的队伍，在弗莱德和尤利凯斯以及女巫妮尔入古墓时，提前制造了第五层的幻象，将传送门开向了最黑的蜘蛛洞窟。莉莉娅雇佣了几个强者埋伏在里面，将毫无防备的几人打成重伤，弗莱德因为久疏战阵，死于围殴，而她自己，则亲手杀死了妮尔，取代了她的身份，准备接下来再找到机会杀死明迪。

事后，明迪迅速察觉了真凶，但是被仇恨冲昏头脑的她，想起了弗莱德当年曾经告诉过她，自己其实很少彻底杀死对方，只是抢劫装备，于是，她殚精竭虑，找到了还活在世上的我，布下了残忍的一局。她要让莉莉娅，尝一尝被自己爱人亲手杀死的滋味。

莉莉娅果然中计，她本以为我会跟尤利拼的你死我活，不会干扰她的复仇大计。而明迪也认为，尤利会艰难战败，这样至少可以让我消耗绝大部分战斗力，只能起到满足她扭曲愿望的目的。

我们所有人，都错误地估计了尤利。

没有任何人发现，死灵法师尤利，在混战的最后关头，剥开弗莱德的尸体，将野蛮人的骨头带回了营地，并且竭尽全力，永远让弗莱德站在骷髅堆里，看着明迪，守护着明迪。

他唯一不想伤害的，就是明迪的心。

从一开始，他就深爱着她，可以为她生，为她死，为她带回最爱的男人，无论怎样，只要她不伤心。

他是我们中间，唯一一个用爱战胜了恨的人。

尤利，其实你才是那个值得爱，配得上爱的人。

站在营地外围，跟凯斯告别的时候，我只说了一句话：

“看在所有人的份上，我们还是不要再见了。”

德鲁伊笑着问我：

“你知道当时我为什么觉得你眼熟吗？”

“你抢劫过我？”

“不。”德鲁伊的眼神飘向很远的地方，“来自遥远东方的冒险者说过他们的一句土话：青山不老，绿水长流，来日方长，总是要再见的。”

因为我们，永远无法放弃在这片大陆上冒险，无论是爱，是恨，是仇，是怨，我们都不会忘记。P

游戏心情
到底有没有奶牛关

■北京 丝瓜的犹豫

和身边很多朋友一样，最近一直在玩《暗黑破坏神Ⅲ》，虽然炼狱A1都打得鸡飞狗跳，但有一群好基友倒是也玩的很High，特别是传说中的隐藏关“欢乐谷”，4个人刷地狱级都被打得满街乱跑，但配着超喜感的背景音乐和违和的怪物打起来真的是很欢乐。

前两天偶然看到了隐藏关的来头，竟然是暴雪在2011年暴雪嘉年华上就暗示过的彩虹Neta，开启道具更是直接和“暗黑2”的奶牛关有关联，其实当时看到NPC有卖10万金币一个的“维特的牛铃”就有预感了，但看到真正的牧牛杖才敢相信。

后来更是有高人继续对隐藏关的线索追挖下去，居然得出这样一个结论：彩虹关有可能并不是“暗黑3”中的唯一一个隐藏关！在第一幕还隐藏着另一条真正与奶牛有关的隐藏线索，但要么是还没有人发现真正的进入方式，要么就是在开发中被取消了。整个推理过程涉及英国古诗词、欧洲古典音乐，以及对场景的敏锐观察力，读下去快感十足，不禁让人感叹暴雪游戏的细节之丰富。

但不幸的是，这些细节却可能只有少数感兴趣和善于观察的玩家能够发现和享受，更多玩家看到的，是发售至今这么长时间以来，游戏服务器的乱象，拍卖行经济系统的无序，游戏难度的不合理。暴雪啊，骨子里你还是10年前玩家热爱的暴雪，你并不是做不出让人无尽赞叹的极尽完美之作，但在PC游戏盗版猖獗销量萎靡的现实面前，你迷失了自己。虽然我不同意“取消局域网是万恶之源”的极端看法，但你是否真正评估过网络化所要承担的风险，和转嫁给了玩家们的成本呢？

从骨子里，我们都不否认“暗黑3”仍然是非常非常出色的游戏，但总有一些不快之处如梗在喉，不吐不快。都说暴雪游戏玩的是补丁和资料片，但愿“暗黑3”的后续能够再给力一点吧。

Digmouse：唉，“暗黑3”说你什么好呢，无尽的E37和E73确实让很多玩家疲惫不堪，甚至还有很多人购买无门。希望暴雪保持补丁与资料片优化游戏体验的传统，当然咱们也要静下心来，享受游戏，大热天的，做点啥不好呢？

粥粥的IT与游戏（43）
时差

身在国外，时空交错。你醒时，亲朋好友都睡了……



他们起来时，你又睡了。



好不容易跋上了，又要匆匆下线。



而且各怀心事，话不投机！



BY 胖兔粥粥粥



6月中旬刊
快评

《三国志12》玩起来真是又爱又恨，打也不是，不打也不是，看得出来作者和小编也是内心有话说不出啊，哈哈，对历史迷来讲专题里的历史背景可真的是好东西！**（网友 重装斑马）**

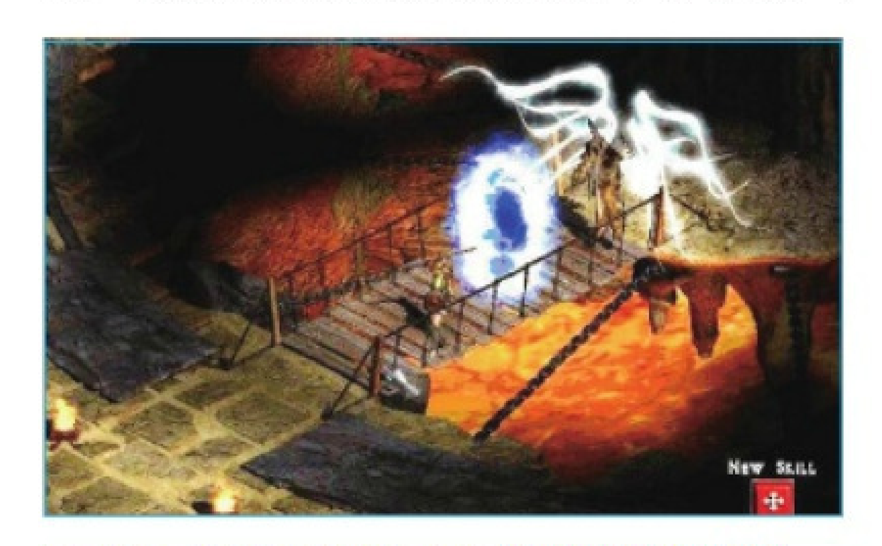
这期的三大射击游戏前瞻很喜欢，更加期待年末到明年年初动视和EA的嘴炮战了，希望CoD和EA家两大招牌不要像去年一样只顾着喷忘记做实事了。**（广西 阿圣）**

Digmouse：《三国志12》专题希望用观点交锋的方式来展现这款评价分化的游戏，本期的《暗黑破坏神Ⅲ》也采用了这种形式。下期的重头戏是E3，还会有更多给力的游戏前瞻，当然包括本期提到的三大年度打枪游戏的更多情报，还有对本届展会的评论等等。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题# “暗黑破坏神”系列诞生15年来，不折不扣地影响了整整一代RPG玩家和RPG开发商，奠定了属于自己的“类暗黑”流派，榨取了无数玩家难以计数的游戏时光。你在“暗黑”系列游戏中有什么至今仍然记忆犹新的时刻？有什么难忘的战网或是私服岁月？你认为“暗黑”前两代给游戏业到底留下了什么遗产？



5月29日 16:35 来自腾讯微博 全部转播和评论(29)　转播 | 评论 | 更多

merlinpinkst：“暗黑”前两代给游戏业留下了网络游戏产业，救活了东亚好几个国家的游戏开发者！

周礼斌：暗黑1是我和好基友在电脑室玩了“暗黑2”之后，在学校机房里偶然找到的（估计是某老师拷进去的），当时还不知道那个是“暗黑1”，只觉得这个和“暗黑2”好像，然后感觉难度好高，第一层的Boss把我打得满地滚……其他的就是各种和好基友废寝忘食联机时的情景，不得不说“暗黑2”给我带来了一段美好的记忆。

高国彬：第一次玩“大菠萝”是在哥哥的电脑上。当时我玩的是德鲁伊。最喜欢召唤一群狼打自己看着。真感谢那位花了两个小时把“大菠萝”从回合类改为动作类的程序员，向你致敬。

谢胖子：给单机网络两个平台巨大潜力和发展，改变了RPG的发展轨迹，同行竞相模仿。包括创造了最著名的“地牢围攻”系列，也给游戏界带来了一个神话。

rainbow：太多用来抄的东西……看国产网游……

胡明明：最早的骷髅海好像就是来自于这里吧……看着满屏白花花一片……呵呵……

digmouse：最大的贡献还是确立了砍杀RPG这个流派。

Popsoft-Enigma：印象最深的时刻：D1里的“阿赴瑞士米特”和一路追砍的屠夫；大学的时候和室友联机无数，不查Build配方照样玩得欢乐无比；最大的贡献在于提供了一整套可以延续游戏生命力的数字化架构系统，没了。

demonoracle：留下无数怀古厨。

一直在纠结的云：小时候不知道这款游戏叫什么名字，随便选个人物就玩，玩了半天也不知道存档，每次都是新选一个人物这样玩，不知道当初是怎么回事，就那么玩了两年多竟然一直兴致勃勃。

梦若几剑酒意：尤记得死灵法师带着一帮小弟，横扫千军的快感！至于类暗黑网游已经审美疲劳了。

开三：开创行业标准的游戏，游戏类型影响了太多网游。

大众软件果然棒：#大软话题#结束了长达12年的漫长等待，《暗黑破坏神Ⅲ》已经于5月15日正式上市。你已经打到炼狱难度了吗？臭名昭著的“Error 37”登录错误对你造成了多大的困扰？拍卖行还正常吗……而抛开服务器因素，客观地说，你认为“暗黑3”是否值得这么多年的期待？哪些地方值得称赞，哪些地方值得改善？



5月29日 16:36 来自腾讯微博 全部转播和评论(77)　转播 | 评论 | 更多

芫荽：刚过了普通，还不能说啥，前面说好友互动和合作不好的肯定没玩过D2，个人认为暗黑的精髓在于装备的多样性和难度的跨越性，现在找不到一个帖子介绍蓝装属性极限和黄金装属性覆盖，不知道未来会不会有符文之语。宝石升级和装备升级极大地消耗了金币使用，消除了D2只能用来赌博的弊端，其他的等以后再说。

老邓：抛弃了D2所有优秀和有趣的地方，现在的D3说实话对不起大家等待的12年，如果之后的资料片没有翻天覆地的变化，D3就是暴雪的滑铁卢。

赤炎血：12年，当初的叛逆少年都已成家立业，这期间，我们打穿过几款游戏，读过几所学校，爱过几个女人，换过几份工作？要说期望，那我是彻底失望的，但我还是玩了，这就像从儿子身上看到过去的自己。

digmouse：如果抛开服务器因素的话，“暗黑3”就素质来讲还是很对得起这个名字的，至于对不对得起12年，那就见仁见智了。要说需要改善的地方，物品系统太过于简单粗暴，拍卖行的存在使得制造业的存在感太不够。

云若听风：买的数字版，在Mycard上买卡比较周折。已经完全放弃亚服用美服了，反正不组队的情况下亚服碰到的都是韩国人……画面没的说，但是可玩性没有D2高了。职业选择少，装备的定义混乱，宝石合成和锻造耗时耗力还得不到好的回报。玩玩可以，感受一下剧情，但不会像玩D2的时候能把所有职业都玩一遍的激情了。

流飞舞：用完美来形容应不为过，需要改变的是我们的心态，当然还有机器的配置。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题





■编辑部的故事之意外消失的digmouse ■作者：CaesarZX

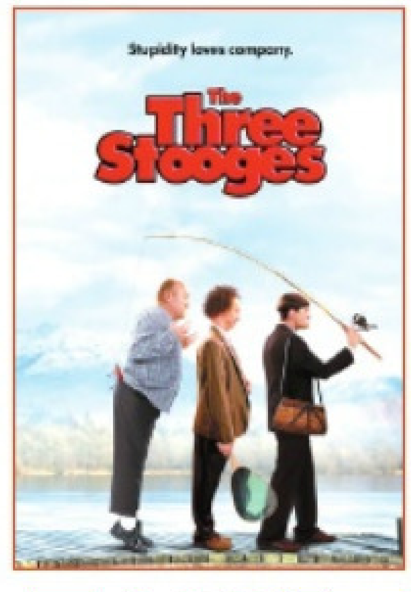
马达加斯加3
Madagascar 3: Europe's Most Wanted

本片是“马达加斯加”系列第一部3D电影。这个系列一直是梦工厂的赚钱法宝，第一、二集在美国本土分别创下了1.9亿与1.8亿美元票房，海外票房成绩更是漂亮。这次将影片将场景换成欧洲，不但能讨好当地观众，更能跟美国人卖弄一下异域风情。

自从第一集的《马达加斯加》开始，那群生活在纽约的动物就一直在外国游荡、冒险，尝试新的生活并结识新的朋友。所以，每一集让这几只动物来到一个新地方、碰到一些新麻烦、结交一些新朋友，就成了导演和编剧心照不宣的秘密。到了《马达加斯加3》里，这群动物的足迹来到了欧洲。影片的编剧兼导演埃里克·达尼尔曾表示：“这样的生活像是旅途一样，令人神往。也就是在这几年，我才意识到，这部电影非常适合被拍摄成3D电影。影片中的笑话、动作场面，被拍摄成3D的一定会很有趣。而且，这是一部自由度很大的动画片，所以拍摄3D的过程中，我们没有改变什么。我们所做的，就是顺其自然，像是拍摄前两部一样拍摄了下来。”



3部电影，3个大陆，“马达加斯加”系列似乎已经到了山穷水尽的地步。可是导演们却不这么认为。和前一集相比，《马达加斯加3》中加入了很多人类社会的元素，尤其是动物管理局的女杀手、马戏团和观众这样的元素。这在以往的影片中是没有出现过的。这样的设计很容易让人对影片产生兴趣，而且，引入了新的元素之后，自然就会有新的人物出现。在这一集里出现了很多马戏团里的动物，他们夸张的表现、夸张外观以及性格的转化，都是这部电影最大的看点和噱头。P



三个臭皮匠
The Three Stooges

《三个臭皮匠》的历史由来已久：1920年代，这3个插科打诨的喜剧角色就风靡了整个北美。虽然这个组合已于1975年寿终正寝，但那些在美国人尽皆知的癫狂笑料却被留了下来，被后世的电影人乐此不疲地用在了电影中，本片就是其中之一。

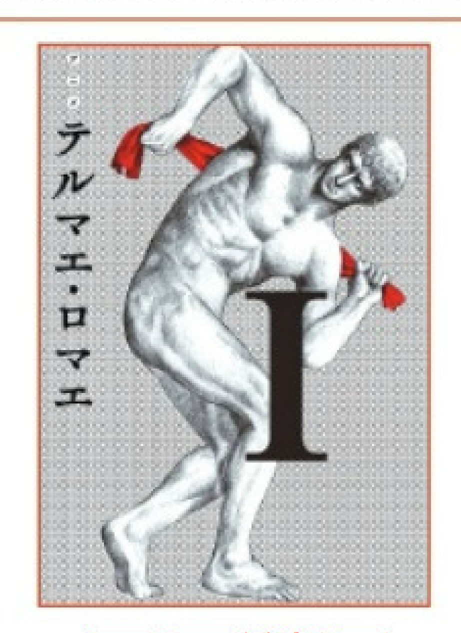
在喜剧界名气不小的法拉利兄弟向前辈致敬拍摄了本片，这并不是讲述“三个臭皮匠”喜剧组合生平故事的传记电影，而是一部由“三个臭皮匠”主演的电影。从立项到拍摄完毕，这部电影一共耗去了12年的时间。为了和原作保持一致，导演为电影准备3个故事，总体上和原版的《三个臭皮匠》风格一致。虽然有一些改编，但那些熟知“三个臭皮匠”的观众在看到电影的时候，一定会认为这是科雷、摩尔和拉里重新回到银幕上了。P



复仇者联盟
The Avengers

《复仇者联盟》是一部众多漫画迷和超级英雄迷们翘首以待的大片，尤其是经过数年预热，让人对实际影片越发期待。但为什么本片没有放到“战斗篇”，而是出现在“欢乐篇”里呢，要知道本片就是以知名漫画英雄间火爆的战斗而闻名的。但就笔者认为，相比让人眼花缭乱的战斗特效，本片的笑料更加出彩一些，其中又以绿巨人的表现最让人捧腹。无论是在硝烟之中骑着摩托车缓缓出现的囧态，还是完虐洛基的豪迈，都尽显导演与编剧的Kuso精神。

本片最不可思议的一点就是让超级英雄电影又焕发出了新意，影片中饱含了真诚的伤感、幽默和惊喜。在作为一部标准的漫画电影大片以外，还充满了导演所特有的那种风格，让本片的一切都显得臻于完美。P



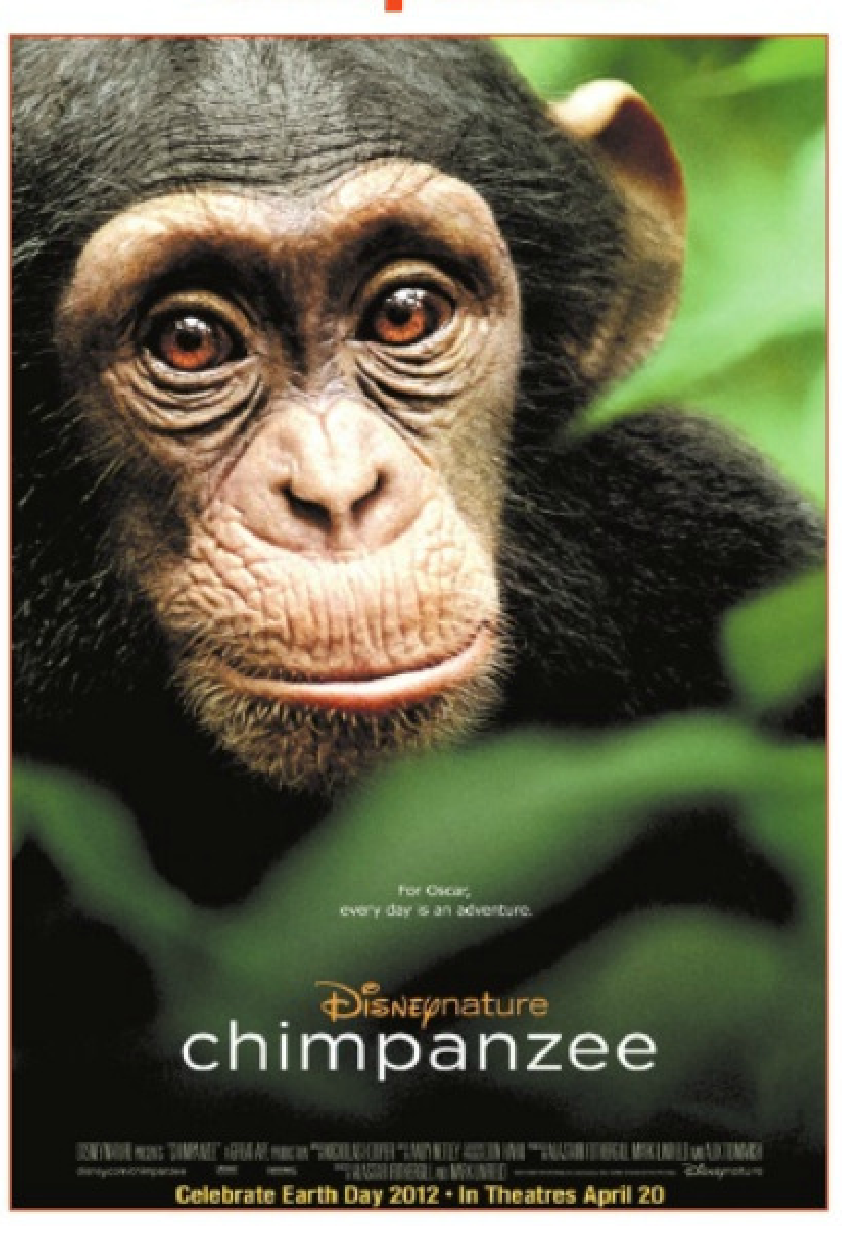
罗马浴场
Terumae Romae

本片改编自同名穿越题材的喜剧漫画，该作品凭借新奇的切入点和文化杂糅错位所造成的喜剧效果赢得了漫画迷的广泛好评，并荣获2010年书店店员票选漫画大奖和第14届手冢治虫文化奖短篇奖。

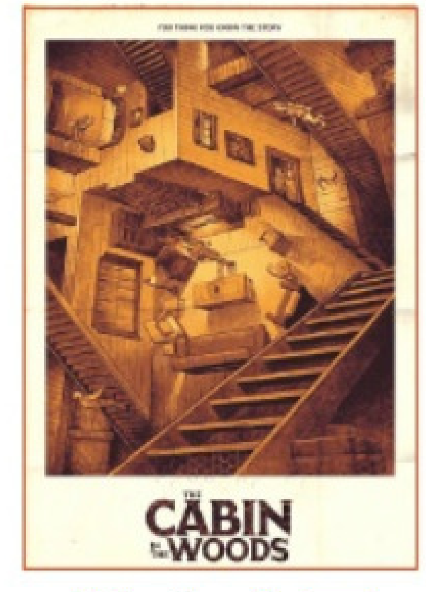
本片的故事背景设在公元128年的古罗马，正值哈德良王当政的繁荣时代。在这里生活的古代罗马浴场设计技师路西斯对工作有满腔热忱却不懂创新，他的设计也因为太过陈旧而屡遭驳回。心灰意冷的他决定去浴池泡澡放松一下，不料却被吸进了浴池的排水孔，因而穿越到了现代日本的澡堂。现代日本高度的文明技术让他非常喜欢，他也把在日本澡堂获得的灵感带回了罗马，运用到了自己的设计中去……这听起来比国内的穿越片有意思多了，但由日本人扮演的欧洲人实在让人违和啊。P

黑猩猩
Chimpanzee

奥斯卡是一只尚未成年的黑猩猩，活泼好动，永远不知安宁，它和它的兄弟姐妹以及一家人生活得相当幸福。有一天，在这个黑猩猩族群遭受到另一群黑猩猩的挑战的时候，整个家族离开了这片森林，只有它自己落单，被丢在了这片丛林里。奥斯卡无助地在树林里游荡和徘徊。直到它遇到了另一只成年的猩猩，而这只猩猩竟然收养了奥斯卡。它带着奥斯卡一起玩、一起寻找食物。在血缘关系之外，发展出了一段不一样的亲情。



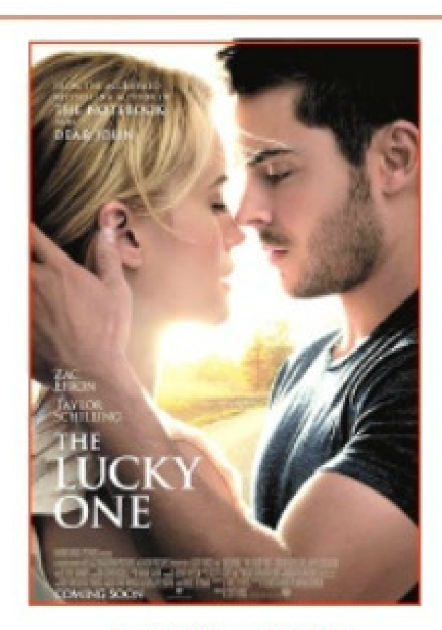
本片一共拍摄了3年时间，对于这种生态学纪录片来说，3年的拍摄周期并不算长。不过，在这3年中两个导演所碰到了波折和意外的状况，却不少。这其中最重要的，就是奥斯卡家族的变故。按照本片导演之一马克·林菲尔德的计划，他们当时进入丛林的时候，就是想拍摄一部讲述小猩猩成长的影片，并没有料到事情会有如此多的变化。当时他们选择了里面最调皮也是最可爱的奥斯卡作为重点拍摄对象。但悲剧的是，他们拍摄了两年，到了奥斯卡3岁的时候，一场变故让奥斯卡成了孤儿。这时所有人都很丧气，马克·林菲尔德甚至对投资人说：“没了，电影没法拍了，猩猩都跑完了。”但后来事情有了出人意料的转机，另一只猩猩收养了奥斯卡。这让剧组人员觉得，这个纪录片简直和剧情片一样充满了各种各样的转折和离奇，甚至连最出色的编剧也没有办法写出这样的剧本。在奥斯卡的生活出现转折之后，这部原本平凡的纪录片也出现了转折。它从一部简单的讲述黑猩猩成长的纪录片，变成了一部带有剧情片元素的电影，这在生态学纪录片领域是十分少见的。P



林中小屋
The Cabin in the Woods

5个大学生来到了人迹罕至的小树林里，准备在这里度过一个放纵的周末。一开始一切都很正常，但是到了晚上，这个小木屋里却接连出现了各种各样奇怪的超自然现象。而这3个大学生的性命也处在了危难之中……

就像上面所讲的那样，本片一开始的故事和大多数恐怖片并无二致，可是就在一切都在向着恐怖片的俗套发展的时候，导演却突然在电影里加入了技术人员，他们监视着小屋里的恐怖事件，研究这种超自然的现象。这种科幻情节的加入，有可能让本片变成一个四不像。对此导演有着不同的理解：树林里，正在发生恐怖事件，而在监控室里，处在当代文明保护下的人正在监视着这一切。这两个原本没有交集的世界在这个时候融合在了一起，绝对会让观众产生一种奇妙的感觉。P



幸运符
The Lucky One

作为“美国男琼瑶”的尼古拉斯·斯帕克斯，一直在创作纯爱系小说。只是近些年，因为美国在海外的战事导致了很多美国青年参军服役，所以斯帕克斯也将自己小说的视角转移到了海外，描绘起了美国年轻军人的生活。本片正是改编自他的同名小说：美国海军陆战队中士罗根·提伯特结束他在伊拉克的战斗任务返回美国，历经多场无情战火却得以幸存的他，将一张陌生女孩的照片视为幸运符。他四处打听，终于找到这位幸运女神，并阴错阳差地在她家经营的动物旅社开始工作，开始这个女孩并不信任他，还发生了一些误会，他能最终打动自己的女神么？

作为一部爱情片，本片至少奉上了你所能够期待的一切：打动人心的言情剧情节、长相养眼的主演、渲染气氛的摄影和配乐以及PG-13能够容下的激情戏。P



黑影
Dark Shadows

拍摄完《爱丽丝梦游仙境》之后，蒂姆·波顿和约翰尼·德普这对老搭档重新走上了黑暗、抑郁和哥特风格的电影之路。《黑影》翻拍自ABC电视台在半个世纪之前的同名电视剧，汇集了各种各样的怪物、传说，杂糅了不同的电影风格，看起来正对他们的胃口。本片的故事始于1752年，科林伍德庄园的主人、富有的花花公子巴纳巴斯不小心伤了女巫安格莉科的心。后者对他进行了报复，把他变成了一个死不掉的吸血鬼。两个世纪之后，巴纳巴斯从墓中醒来，来到了1972年的美国。他回到了科林伍德庄园，结果却看到自己的财富如今变成了一堆废墟。那些活下来的科林斯家族的人都过的不怎么样，每个人都有自己不可告人的秘密。看上去，巴纳巴斯想要找回家族昔日的荣誉是再也不可能的事情了。P

黑衣人3
Men in Black 3

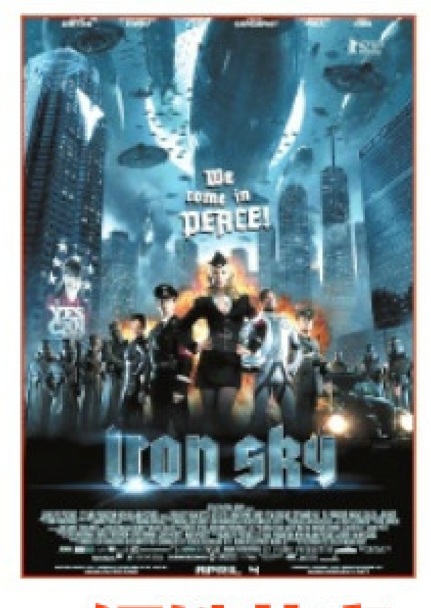


就在人们认为“黑衣人”系列已经止步在评价不太好的《黑衣人2》时，《黑衣人3》宣布了。在1997年那个年代，银幕里的外星人大多还都非常彪悍，动不动就将强大母舰瞄准地球，最后却总被科技水平低下的地球人打败。因此不难想象当年《黑衣人》对人们的“外星人”观造成了多大影响。影片除去贡献出各色各样的外星人，还贡献一对活宝级黑白老幼搭档，这就是威尔·史密斯和汤米·李·琼斯，这两张带着墨镜的老脸就如同是这套影片的标志性Logo。威尔·史密斯自从2008年的《七磅》以后，就进入了有史以来最长的停工期，如今他和琼斯带着这个Logo又回来了。

在上一集J重新召回K作为搭档之后，时间又过去了许多年，但是外星人对地球的觊觎却一直没有停歇。而且J还了解到了K已经死了40多年。无论未来如何发展，K都和外星人入侵地球有着千丝万缕的联系。在这段时间，J了解到是一个叫做鲍里斯的外星罪犯在1969年干掉了当时还没有太多经验的K。而在40多年后，这个鲍里斯就成为了地球最大的威胁。为了阻止鲍里斯的计划，J只有穿越回1969年，去拯救年轻版的K。

刻不容缓，时不我待。J的穿越时间只有24小时，否则他将被永远困在1969年。他能顺利完成计划，解救出1969年的K并挽救地球么？看来这两个好搭档又要和前两集一样，重新开始认识对方并在地球上经历一场难忘的追凶之旅了。

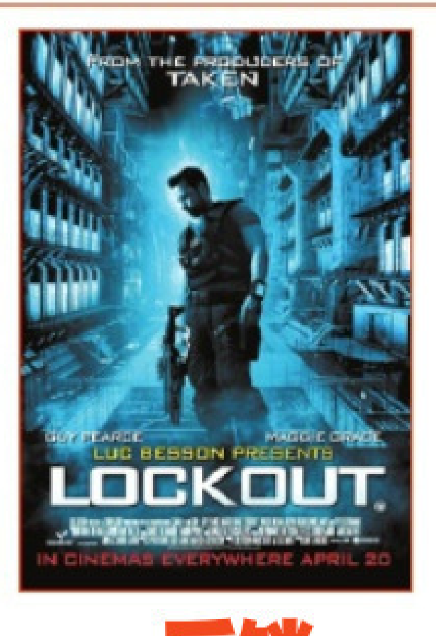
当年第一部《黑衣人》给我们的冲击实在太大，第二部平庸的表现给这个系列蒙上了一个不小的污点，本片足以抹去前作那模糊而又不愉快的回忆。



钢铁苍穹
Iron Sky

《钢铁苍穹》的故事发生在2018年，美国人再次启动登月计划，将世界上第一位黑人宇航员詹姆斯·华盛顿送上月球。然而华盛顿刚走出太空舱就遭到了子弹的袭击，开枪的人是一名纳粹。原来早在1945年，纳粹科学家就在反重力研究上取得了巨大的突破。他们在月球的背面建立起一个名叫“黑色太阳”的军事基地。战败后，最精英的纳粹分子纷纷逃往月球。在那里，科学家不分昼夜地研究新技术、改善武器装备，试图建立起一支强大的星际部队，伺机反攻地球。

华盛顿被俘后被带往基地审问，他的的智能手机被检测出来是纳粹的宇宙飞船上所缺少的部件。有了这种手机，纳粹反攻地球的计划就能实现。华盛顿被注射了“白化素”，变得介于黑人和白人之间，一场阴谋计划随之展开……



反锁
Lock-Out

在未来的世界里，地球上已经没有空间供犯人坐牢使用了，于是人类制造出了一个绕着地球飞行的空间站监狱。在其中的一个监狱里，关押着很多极度危险的犯人，拥有非常高的保密级别。但在电影里，这种看似坚不可摧的地方总会被第一时间突破。比如这一天，总统的女儿造访监狱，暴动在阴差阳错间发生。总统的女儿被困在这个远离地球的监狱里。军队里的人正在想尽办法要把总统的女儿从监狱里救出来，然后彻底抛弃这个孤岛一样的监狱，让它在外太空自生自灭。

得到解救总统女儿任务的是一个有着污点的特工，他在一次任务中，莫名其妙地被陷害成了卖国贼。如今，他只有把总统女儿平平安安地带回地球，才能重获自由。于是，他走进监狱，展开了一场营救的血腥之旅……



乌鸦
The Raven

《乌鸦》聚焦美国著名作家爱伦·坡生命中最后的一段时光，讲述一起发生在巴尔的摩的连环凶杀案。凶手十分沉迷于爱伦坡的作品，他按照爱伦坡小说中提到的种种杀人手段接连犯下罪案，甚至绑架了爱伦·坡的妻子弗吉尼亚，面对身边的恐惧，爱伦坡携手一位年轻的侦探共同追踪这名凶手。

作为历史上赫赫有名的小说家和诗人，爱伦·坡的形象早已深入人心。虽然在这部电影里，编导并没有对爱伦·坡的形象进行颠覆，但是那种亦正亦邪，带有哥特元素的人物还是够其扮演者约翰·库萨克伤脑筋了。为了扮演好这个角色，他读了很多爱伦·坡的诗歌和传记。就本片的效果来看，这份努力还是值得的。本片有着史蒂芬·金的味道，黑色电影的风格，让人着迷。

“暗黑3”炼狱十大精英

《暗黑破坏神Ⅲ》和之前历代不同，过去难度越高玩家越怕Boss，现在难度越高玩家越怕精英怪。到了炼狱难度之后，Boss们除了伤害和血量有所改动外，其余与普通没有区别；然而炼狱难度下的精英怪伤害却高得离谱，如果这些精英再配上“完美”的后缀属性，那可真得让玩家们欲哭无泪。



幸好，没有怪物会把你的储物箱翻出来扔进大海

■湖南 陆夫人

第十位：食腐兽

关键色：金色

关键词：瘟疫、喽罗无敌、秘法加持、监禁（注：以繁体翻译为准）

这个第一幕和第二幕频繁出现的怪物是那么的平凡无奇，大平原和洞穴里面都能看见他的身影，低难度的时候玩家们一刀死一片。不过到了炼狱之后，食腐兽就是“出门杀手”一样的存在。首先这个小东西自带快速效果，且攻击频率极高，还会一个类似“飞扑”的快速攻击手段。再加上他经常出没于狭窄的洞穴之中，三个远程英雄都避而远之。瘟疫让近战近身不能，秘法配合监禁更是无处躲藏，而无敌的喽罗堵住了道路，更让玩家无从下手。

第九位：蛮牛兽

关键色：金色

关键词：强命、炮轰、瘟疫、秘法加持

老牛出现的地方很少，而且都是在开阔的大地图上，但是他作为第一幕大地图上最厚实的精英怪，着实不好对付。远程不好放风筝，近身容易被猛拍，加上他独有的冲锋特技，远程英雄如果贪心，多打了几下就会被撞，不管装备多么强硬，被撞即死。遇到了他配合秘法加持，你是躲光束还是躲冲锋？而且如果玩家们拖着怪物打，很有可能吸引到别的怪物，别看老牛体型大，夹攻之下经常出阴招的就是他。

第八位：魅影怪

关键色：金色

关键词：监禁、冰冷加持、喽罗无敌、亵渎

这种蛇在第二幕的后期颇为常见，下水道，绿洲，古墓里面都有，虽然这种怪移动一般，攻击一般，属性也一般，但最要命的就是他会隐身。而且在他隐身的时候范围技能无法对他造成伤害，只有等他靠近你或者是你的跟班，朋友的时候才会出现，而且见面就是让人生疼的一叉子。碰上喽罗无敌的蛇千万不能恋战，你有时候会发现后路都被突然出现的无敌喽罗给堵住了。

第七位：沙漠巨蜂

关键色：蓝色

关键词：火链、漩涡、监禁、秘法加持

前两幕最恶心的怪物，非这小蚊子莫属，而且加火链这个堪称逆天的组合笔者竟然碰到了两三次，可见炼狱之路有多么的坎坷……这种蚊子会伴随着你直到第二幕最后，自身飞行速度极快，攻击的时候会射出类似于子弹一样的4只小

蚊子形成弹幕，每只都能造成上万的伤害，近战想近身都困难。而且近身后火链加秘法的连环杀招，远程英雄想跑就会被拉到近前吃他们的火链。就算想回避这种怪物，单纯的跑已经无济于事了。个人建议冒死将其拉到一个角落里面自我牺牲一次，然后绕路前行方为良策，毕竟这种小蚊子出现的地方都是一些地图宽阔的大沙漠。

第六位：沉沦魔自爆狂

关键色：金色

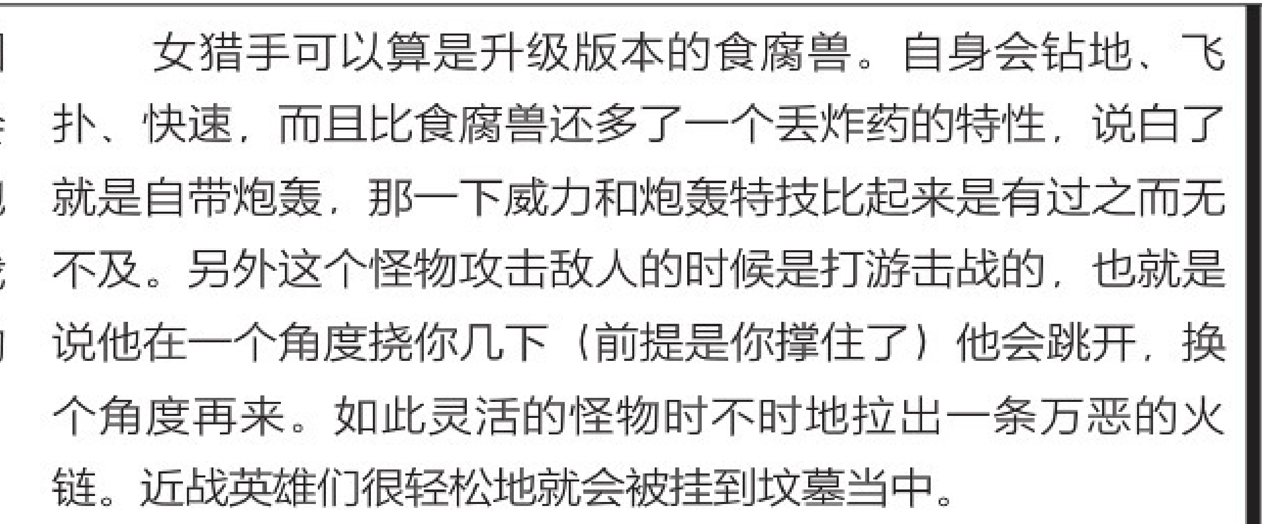
关键词：监禁、传送、漩涡、快速

自爆狂第三幕比较多，第二幕很少见。但是我就曾经很荣幸地在第二幕碰上过金灿灿的自爆怪，正常玩家看到自爆怪肯定会本能地后撤，但是这个自爆怪自带传送，距离一拉开，他就会使用监禁将你定在原地，然后传送过来就是一炸。如果不离太远选择保持距离，漩涡又会把你拉进自爆怪的周围享受“爆破晚宴”。普通的自爆怪因为其血量较低而容易被消灭，百万血的自爆怪犹如穿着护甲的手雷一样……

第五位：拉库尼女猎手

关键色：蓝色

关键词：护盾、亵渎、监禁、火链



女猎手可以算是升级版本的食腐兽。自身会钻地、飞扑、快速，而且比食腐兽还多了一个丢炸药的特性，说白了就是自带炮轰，那一下威力和炮轰特技比起来是有过之而无不及。另外这个怪物攻击敌人的时候是打游击战的，也就是说他在一个角度挠你几下（前提是你撑住了）他会跳开，换个角度再来。如此灵活的怪物时不时地拉出一条万恶的火链。近战英雄们很轻松地就会被挂到坟墓当中。

第四位：瘟疫使者

关键色：蓝色

关键词：监禁、瘟疫、秘法加持、快速

对于这个怪物我只能说，万幸他主要出现在开阔地上，如果他再配合No.1的撕魂兽，第三幕就真的不好过了。这个怪物就一招，长手伸到地下，然后在你所站的位置伸出来进行攻击。但是这个攻击有一个不小的范围，最要命的是他这个爪子从出手到攻击时间间隔特别短，而且攻击的时候是极快速的“搅拌伤害”。在没有移动加成的情况下，从挨打到走出攻击范围你会挨上四五下。而这四五下，在炼狱里面就是将近10万的伤害，不使用保命技能很难活口，更何况如果你的保命技能已经为了挣脱监禁而耗费了呢？如果这个怪物再带上让近战退缩的瘟疫。又是一个“远近不吃”的典范。

（左上图）以秘法作为华丽的开场
（左中图）筑墙，吸血，强命和冰冻，被顶一下就会进入无形之境
（左下图）万幸，这种蛇速度不够快，我建议各位跑为上策，跑不掉网速自身也是一道坎……还有这些蛇都是力量与魔法搭配的，要万分小心
（右上图）万分幸运，没有碰到带火链的。不过不管带不带，我跑的这个方向绝对是一个正常玩家的本能
（右下图）我们只能喊”Fire in the hole!”











第三位：凶暴移行兽

关键色：金色

关键词：喽罗无敌、快速、炮轰、监禁

远程杀手，虽然他是这Top 10当中体型第二大的（第一是老牛），但它的速度却不是倒数的。移动速度快，出刀迅猛，还有他的特技——会瞬移到远程英雄的后面出冷刀。你跑得永远没有他瞬移来得快，配上专门分散远程注意力的炮轰，或许逃跑已经于事无补了。

这是不是说近战英雄可以占到这种移行兽的便宜？大错特错。就像拉库尼女猎手会带着大个拉库尼捕猎者一样，这种怪物的出现，必然伴随着三五成群的魅魔，虽然魅魔打人不疼，但是再硬的属性被魅魔诅咒一下也会见底，或许连打带跑存活的几率更大。

第二位：魔虏焚火师

关键色：任意色

关键词：监禁、秘法、炮轰、亵渎

一路看下来，所有难缠的精英所带的属性都有些类似，其实他们的难缠在于他们本身，更改了附带属性或许不会降低难度，而是给你带来不同的可怕体验，比如焚火师。这种怪物不管是金色或者蓝色的，直面他根本不可怕。但是焚火师最擅长的就是在你激战正酣的时候，偷偷的让你脚下放一个火红的光圈，下一秒就是颗数万伤害的大个陨石。这种屡试不爽的偷袭战术让我在炼狱的天堂之中反复洗礼，这个火球他还可以在你的视线之外随意投放，加上第四幕的场景总会让人感到疲乏而分散注意力，或许堆起火抗是唯一弥补的方法吧。

第一位：撕魂兽

关键色：任意颜色

关键词：任意组合

人称“舔爷”的撕魂兽大部分时间都在第三幕的城堡和巨塔里出现，整个第三幕打下来，或许你碰到的撕魂兽都不会超过10只，但是这种稀少的魔物却有你想象不到的可怕力量存于体内。他们不仅仅是迪亚波罗大爷制造出来屠杀英雄们的爪牙，更是暴雪故意设计出来让身着厚重装备的你颜面扫地，体会在它们面前犹如赤身裸体一般的感受的。长长的舌头一卷，勾过去爪子一抓，一般防御力薄弱的远程英雄会立即送命，而近战英雄则会受到重伤，这时第二只、第三只就会蜂拥而至。如果此时你的“涅法雷姆之勇”已经叠加了5层，哭泣与大笑已经无法表达你现在的心情了。

（左上图）不要尝试用地形去卡拉库尼女猎手，他们比我们玩家灵活得多

（左下图）触手，可远观而不可亵玩焉。幸亏有个NPC卫兵帮我脱困

（右上图）我破天荒地碰到了火链撕魂兽配合火焰金魅魔的罕见阵容，敌人浩浩荡荡地向我开来，我哭着回城了……

（右中图）狡猾的焚火师正在逃走，而当我发现脚下出现红圈时，我却在放“毒液吹箭”技能

（右下图）如果一位普通玩家和撕魂兽硬碰硬，那么他就会体会到《暗黑破坏神Ⅲ》的真正魅力所在









大众软件旬刊
2012年7月中 总第409期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年7月8日
定价人民币10.00元

小玩怡情，大玩伤身



是这样的，自从5月15日以来，我还没有在半夜3点之前睡过觉。你一定知道这是为什么，这没办法，每当时钟刚过零点，我打算去睡觉的时候，总会鬼使神差地上一次“暗黑3”。只是上去扫一下拍卖行而已，我每次都这样告诉自己。但当我看到绿色的延迟条时，我又忍不住想去刷几组精英怪了——如果你也在玩“暗黑3”的亚服，你应该知道绿色的延迟是多么难得，而这对我们只有“一滴血”的恶魔猎人来说，又是多么宝贵。

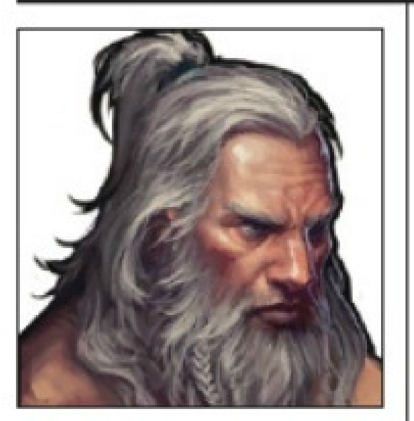
当我传送到北部高地的时候，我还在盘算着只刷一次瞭望塔、开一次“华丽的宝箱”就好。但是……哎，怎么什么都没出，这不科学啊。都杀了4组精英，Buff也叠了4层了，就这么下线不甘心啊，前面岂不是白打了？要不去刷个屠夫吧。当我有惊无险地杀到痛苦刑牢第三层，突然瞥见右上角的时间，已经过了半夜1点。我好自责，赶紧杀掉屠夫下线。但不都到半夜了么，说不定能在拍卖行刷点好货，哟还真有！30万秒掉一把武器，比我自己身上的都好！进游戏找个怪试试效果吧，就到北部高地？

现在我已尝到苦果，作息混乱，不能自已。如果你觉得自己正在重蹈我的覆辙，那么请记住：小玩怡情，大玩伤身。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

Oracle
oracle@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



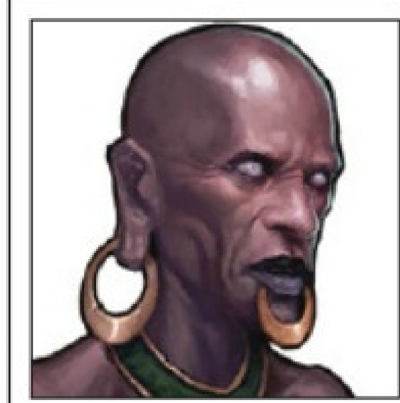
坚定地等实体版的
蓝星
我偏不信这个邪，我就不靠拍卖行，自己动手，丰衣足食，照样过“大菠萝”！



借账号给Oracle玩的
digmouse
他把账号还我后，我岂不是白得一60级恶魔猎人？什么，要把家当转到自己账号？钱能拿走，装备留下！



悠闲开荒的
浮云
一个人不好混啊，我是不是该转职成RMB玩家了？



默默改稿的
梅林粉杖
这期大家都在玩“暗黑3”，编辑战力大幅度下降，压力全落在我头上了，泪目……

NEXT ISSUE
下期强档
POPSOFT@E3 EXPO

在6月的LA，我们经历了所谓“史上最弱”的E3展会。关于它的详情，本该在火热的7月呈现，才不会失去它的新鲜和温度，但是你们知道，当E3结束时，距离7月中的出片日只有短短4天了。所以像往年一样，中旬刊的E3专题会在8月中这期集中呈现，而且比以往只多不少——你将看到100个左右热门游戏的E3展示与后续消息，还有本刊特派美女记者跨越大洋的现场报道哟！





中国国际数码互动娱乐展览会

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

十进位·新纪元

NEW DECADE NEW ERA

CHINA JOY 2012

B2B

综合商务洽谈区

BUSINESS TO BUSINESS AREA

时间：2012年7月26–28日

地点：上海新国际博览中心

btob.chinajoy.net

Let Us Meet!

组委会联系方式：
地址：北京朝阳区百子湾路后现代城16号5号楼A座601室 邮编：100124
电话：+86-10-51659355 传真：+86-10-87732633 电子邮件：howell@howellexpo.com



Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日


上班







总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





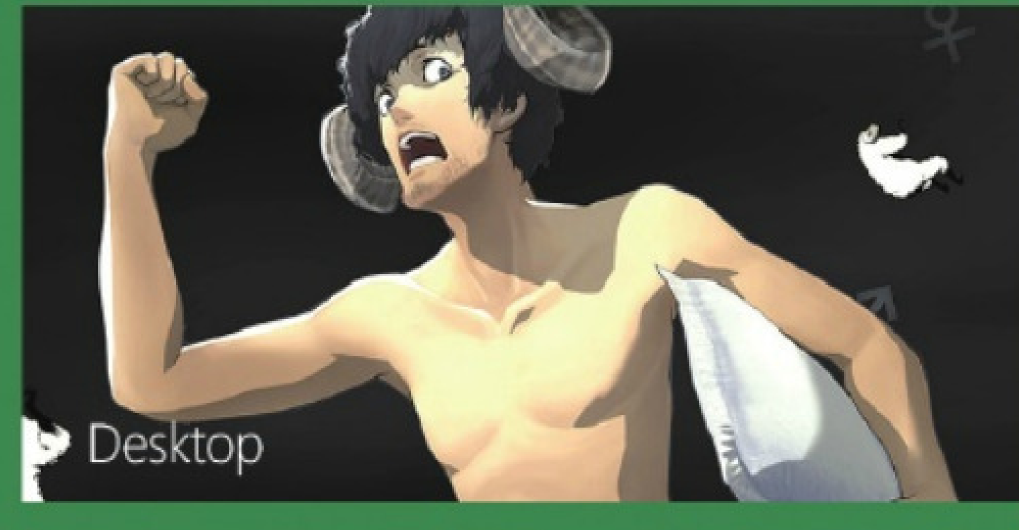
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊


强档攻略


评测室


评测样品


放松


Desktop


抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑




写作


灵感


最佳应用


出片结束



邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN